СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

#01 || 178
ЯНВАРЬ, 2005

| PC ... ATION 2 || GAME ... GBA || N-GAGE |



16 КОНКУРСОВ В НОМЕРЕ

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЕ КРОВОПИЙЦЫ

HALF-LIFE 2 vs DOOM 3

В РАЗРАБОТКЕ:
MECHASSAULT 2 | LULA 3D | DEAD TO RIGHTS 2 | THE SIMS UNIVERSITY | MX VS. ATV UNLEASHED

ОБЗОРЫ:
BARD'S TALE | ЧИСТИЛЬЩИК | АЛЕКСАНДР | FLATOUT | THE URBZ | OUTRUN 2 | SCRAPLAND

(game)land
9 771609 103003 05001


Акелла
БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА
PAINKILLER
EXPANSION PACK
BATTLE OUT OF HELL
DREAMCATCHER
PEOPLE CAN FLY
Совсем недавно мы прошли все круги Ада вместе с бесстрашным воином Света, Дэниелом Гарнером, и победили одного из главных слуг Сатаны - Люцифера. Вместе с его уничтожением исчезла и угроза Апокалипсиса. Однако зло не дремлет, а лишь временно делает передышку, чтобы набраться сил, а затем снова попытаться осуществить свои самые жестокие и коварные планы. На этот раз бросить вызов Свету решил демон Alastor. Он хочет власти и могущества, но больше всего ему нужна свежая кровь...
10 новых гигантских и разнообразнейших уровней, в том числе зловещий Парк Развлечений и Ленинград времен Второй Мировой.
4 новых вида оружия, сгруппированных в пары (например, огнемет/полуавтоматическая винтовка)
2 новых мультиплеерных режима: "Hellish Mutation" и классический Capture the Flag.
Улучшенный движок игры: теперь все станет еще более красиво и пугающе!
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella"
© 2005 "Dream Catcher", © 2005 "People Can Fly"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Акелла

ЯНВАРЬ #01(178) 2005

НА СТАРТ!

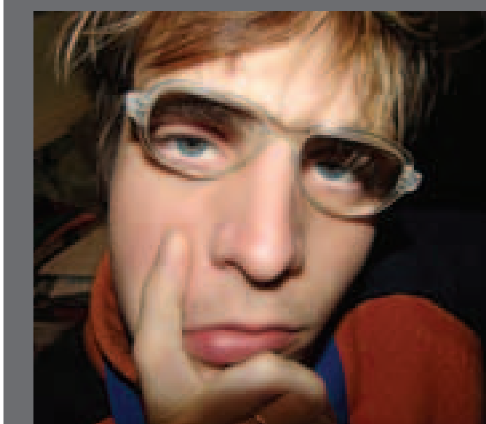
СЛОВО АРТ-ДИРЕКТОРА

Привет!

Ну вот – свершилось. «Страна Игр» с этого номера стала немножко другой. Еще не все рубрики окончательно преобразились, еще многое предстоит довести до ума, окинуть свежим взглядом и отшлифовать. Но, открыв свежий выпуск «СИ», вышедший под номером 178, постоянный читатель будет приятно удивлен. Надеюсь, что приятно, ведь именно для него и для всех остальных, кто возьмет наш журнал в руки, мы сделали максимум возможно, в буквальном смысле слова не спали ночами. С этого номера мы больше не теснимся – спецматериалы и ХИТ'ы получили дополнительные страницы. Содержание больше не вбирает в себя «все-что-не-нашли-куда-пристроить» и тоже расширилось на целую страницу.

Неважно, что редакторы уже стонут, а сил почти не осталось. Главное – сдать «первый», он же самый трудный номер. Ну а потом, зарядившись положительной энергией от лестных слов с вашей стороны, сдать «второй» будет гораздо легче. «Третий», «Четвертый», «Пятый» и так далее сделаем набитой рукой и тренированным глазом, как будто так было всегда. Так что не переживай, Врен, «новости» – это не самое страшное, что тебя ждет в будущем. Ну а вам, Чик и Тос, вообще не на что жаловаться: даже сейчас, когда вся комната в дыму, вы сидите ближе всех к форточке. А тебе, Разум, советую расслабиться: сам понимаешь, в следующем номере тебе не придет в голову делать столько конкурсов.

Алик «Jmurik» Вайнер



СТАТУС: Ответственный за переполох

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Новую NOKIA 6630

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUB | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE



НА ОБЛОЖКЕ

ОНИ СОШЛИСЬ. НЕПРИМИРИМЫЕ, КАК НАПОЛЕОН И КУТУЗОВ, КАК ФУНТИК И БЕЛЛАДОННА, КАК «ПЕПСИ» И «КОКА»... DOOM 3 ПРОТИВ HALF-LIFE 2 – ЭТО СОБЫТИЕ ГОДА. ПРОЕКТЫ, КОТОРЫЕ ЖДАЛИ ГОДАМИ, ПОЯВИЛИСЬ НА ПРИЛАВКАХ МАГАЗИНОВ С РАЗНИЦЕЙ В ТРИ МЕСЯЦА И СОШЛИСЬ В ПРИНЦИПИАЛЬНОЙ СХВАТКЕ. В РОЛИ СУДЕЙ МЫ ОТСЧИТЫВАЕМ РАУНДЫ И СКЛАДЫВАЕМ НАБРАННЫЕ БОЙЦАМИ ОЧКИ.

КТО ПОБЕДИТ? КТО КРУЧЕ? МОРПЕХ В ТУСКЛО-ЗЕЛЕНОМ НАГРУДНИКЕ ИЛИ УЧЕНЫЙ В СВЕТЛО-КОРИЧНЕВОМ КОМБИНЕЗОНЕ? МАРС ИЛИ ЗЕМЛЯ? КАКОДЕМОНЫ ИЛИ КОМБАЙНЕРЫ? ЛОМ ИЛИ БЕНЗОПИЛА? ФОНАРИК ИЛИ ГРАВИТАЦИОННАЯ ПУШКА? КАРМАК ИЛИ НЬЮЭЛЛ? СЕГОДНЯ МЫ ПОДВОДИМ ЧЕРТУ, РАЗ И НАВСЕГДА.

ЯНВАРЬ #01(178)

В НОМЕРЕ



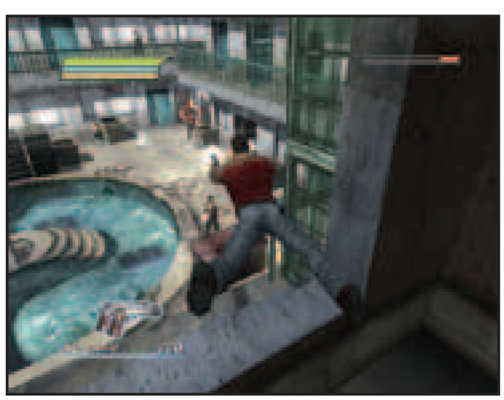
40

DEATH BY DEGREES

ХИТ?!
В DEATH BY DEGREES ВАС ЖДУТ КРАСАВИЦА НИНА ВИЛЬЯМС, МЕЖДУНАРОДНЫЕ ТЕРРОРИСТЫ И ПРИЕМЫ, ПОЗАИМСТВОВАННЫЕ ИЗ ФАЙТИНГ-СЕРИАЛА TEKKEN. НЕ ПРОПУСТИТЕ МАТЕРИАЛ О МОДНОМ МНОГОПРОФИЛЬНОМ БОЕВИКЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ STEALTH ACTION, BEAT'EM UP И RPG!



ХИТ?!
F.E.A.R. – ПРОЕКТ С КОЛОССАЛЬНЫМ ПОТЕНЦИАЛОМ, ПЕРЕМЕШИВАЮЩИЙ СПЕЦНАЗОВСКИЙ ЭКШН С КИНЕМАТОГРАФИЧНЫМ ХОРРОРОМ /40



В РАЗРАБОТКЕ
БУДУЧИ ПРИКВЕЛОМ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY РЕШИЛА СКОНЦЕНТРИРОВАТЬСЯ НА ЧИСТОМ, БЕЗОТРЫВНОМ ДЕЙСТВЕ В ДУХЕ БОЕВИКОВ ДЖОНА ВУ! /50

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



23

СПЕЦ



140

ХИТ?!

МАРС ИЛИ ЗЕМЛЯ? ЛОМ ИЛИ БЕНЗОПИЛА? КАРМАК ИЛИ НЬЮЭЛЛ?



Игровая индустрия в 2004 году

Мы рассказываем об основных событиях рынка компьютерных и видеоигр, выделяем заметные тенденции, считаем доходы крупнейших издательств и делаем прогнозы на будущее. Как поживают PlayStation 2, Xbox, GameCube? Когда появятся консоли следующего поколения? Каковы прогнозы относительно DS, PSP и N-Gage? Читайте в нашем материале! /62



Игровой гид покупателя

Традиционно под Новый год мы вспоминаем, что нужно делать подарки, как своим близким, так и себе любимым. А что может лучше греть душу настоящего геймера, чем перспектива покупки новой игровой платформы. Вот только что выбрать? Остановиться на дешевеющих, но уже приближающихся к закату консолях или подождать ждать будущего. Наши советы. /78



46

ОГНЕННЫЙ ЭКШН MECHASSAULT 2: LONE WOLF СТРЕМИТСЯ ПОКАЗАТЬ ГЕЙМЕРУ ДРУГУЮ СТОРОНУ ТЯЖЕЛОЙ ЖИЗНИ ВОИНА ВСЕЛЕННОЙ BATTLE TECH



ЛУЧШАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ RPG 2004 ГОДА VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES ПОГРУЗИТ ВАС В ПУЧИНУ МИРА ТЬМЫ.

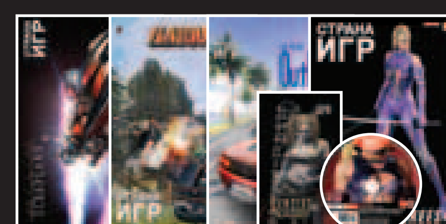
108

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

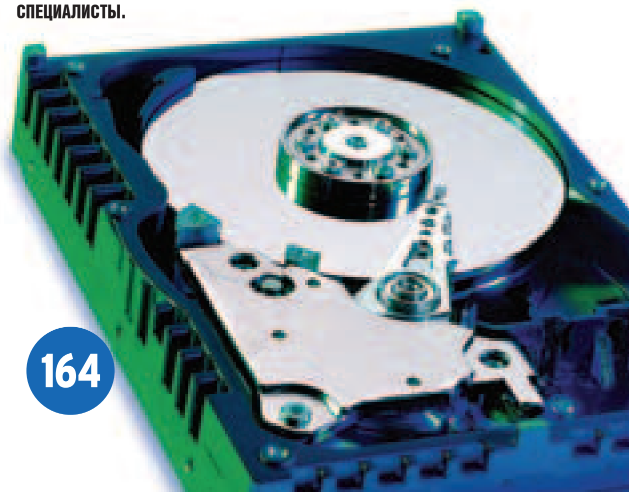
В РАЗРАБОТКЕ

НОВОГОДНИЕ КОНКУРСЫ!

Ищите на страницах:
05, 11, 57, 59, 61, 65, 69, 73, 77, 101, 111, 139, 161, 163, 180

ОБЗОР

ИТОГИ «ЖЕЛЕЗНОГО» ГОДА ПОДВОДИТ «ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ». ЧТО НОВОГО ВЫДАЛИ НА ГОРА ИНЖЕНЕРЫ IT-СФЕРЫ В УХОДЕЩЕМ ГОДУ, РАССКАЗЫВАЮТ СПЕЦИАЛИСТЫ.



164

ДАЙДЖЕСТ

PlayMobile

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ПЕРВАЯ ПОБЕДА VALVE НАД VIVENDI В СУДЕ

В конце ноября суд решил удовлетворить иск Valve к Vivendi Universal Games, суть которого состояла в том, что издатель в 2002 году не имел права распространять игры Valve в интернет-кафе. Впрочем, размер ущерба, понесенного разработчиками в результате нарушения VUG-условий контракта, суд еще не определил.
Однако это – лишь первая битва в суде между Valve и Vivendi. Главный вопрос, на который судьям еще только предстоит ответить, – имела ли Valve право распространять свои игры через Steam. В этом разбирательстве на кону будут стоять куда большие деньги. ■



КОРОТКО

1С БУДЕТ издавать в России локализованные PC-версии Tony Hawk's Underground 2 и Shark Tale. Дата выхода игр не сообщается.

NAMCO СОБИРАЕТСЯ ВЫПУСТИТЬ Xenosaga и Baten Kaitos на Nintendo DS. Никаких подробностей о портативных версиях этих RPG не сообщается.

ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ Artoon, создавшая не слишком успешные платформеры Blinx и Blinx 2, работает над ролевой игрой для консолей нового поколения. Помня о хороших отношениях Artoon с Microsoft, можно предположить, что проект выйдет на Xbox Next.

5 МИЛЛИОНОВ HALO 2 ЗА ТРИ НЕДЕЛИ

Microsoft подсчитывает доходы. Наконец-то, Xbox «заработал» на полную мощность.

Halo 2 продолжает бить рекорды. Всего за три недели в мире было продано 5 млн. копий игры. Первой части сериала понадобилось 2 года, чтобы добиться столь же впечатляющих результатов. Возможно, в скором времени Microsoft придется пересмотреть свой прогноз относительно совокупных продаж. Напомним, сейчас официально планируется, что Halo 2 купят около 10 млн. человек.
Microsoft также сообщила, что суперхит от Bungie стал самой популярной игрой на Xbox Live. К концу ноября более 900 тыс. человек опробовали Halo 2 в онлайне. Всего они провели в сети около 28 млн. часов! Для Xbox Live это абсолютный рекорд. ■



Стать Мастером Шефом хотят миллионы геймеров. Видимо, такие грозные дядьки пробуждают в мальчиках и девочках первобытные инстинкты.

ГЛОБАЛЬНЫЙ ДЕФИЦИТ PLAYSTATION 2

Похоже, что Sony не в состоянии производить две консоли одновременно. Не хватает не только PSP, но и PS2.

За последнее время продажи PlayStation 2 в мире резко упали, что вызвано не столько снижением спроса, сколько элементарным отсутствием консолей на складах. Нехватка приставок начала ощущаться еще летом, когда Sony решила сократить поставки, чтобы освободить место для новой, уменьшенной, модели PS2. Однако когда обновленная приставка все-таки вышла, производитель не смог возобновить поставки в прежнем объеме. Во многих магазинах запасов новой PS2 хватило буквально на несколько дней. Сейчас дефицит консолей особенно остро ощущается в Европе. В некоторых регионах приставок нет вообще. Впрочем, в США их нехватка тоже чувствуется практически повсеместно. Это уже привело к тому, что на сетевых аукционах консоли резко подорожали. Что неудивительно, так как перед Рождеством многие покупают приставки в подарок и просто не могут ждать, когда Sony наладит поставки.
До недавнего времени эта ситуация была на руку Microsoft. Продажи Xbox росли не только из-за того, что осенью вышло несколько суперхитовых игр, но и из-за дефицита PS2. Однако сейчас некоторые американские розничные сети жалуются на то, что и запасы Xbox на складах постепенно подходят к концу. ■



STANDARD & POOR'S ПОНИЗИЛА КРЕДИТНЫЙ РЕЙТИНГ SONY

Проникновение игрового подразделения Sony на смежные рынки с системами PSX и PSP пагубно повлияло на благосостояние компании.



Крупнейшая аналитическая компания Standard & Poor's понизила кредитный рейтинг Sony с A+ до A. Хотя этот показатель по-прежнему очень высок, куда важнее сам факт его снижения. С Sony такого не происходило с 1993 года. Рейтинг показывает способность компании предоставлять надежные гарантии по кредитам и выплачивать проценты по долгам. Причиной его снижения стало падение рентабельности компании. Это связано с неблагоприятной для Sony ситуацией на рынке бытовой электроники, а также с неспособностью достаточно эффективно адаптироваться к изменившимся условиям рынка, даже несмотря на проведенную реструктуризацию. Положение компании на игровом рынке также вызывает некоторые опасения у инвесторов и кредиторов. Главный фактор возможной нестабильности в будущем – запуск PSP. Хотя издателей обрадовала низкая цена устройства, инвесторов она насторожила. Sony долгое время будет терять огромные деньги на PSP (по оценкам аналитиков компании портативная консоль начнет приносить прибыль лишь через 3 года после запуска). Если же приставка окажется не настолько успешной, как рассчитывает Sony, это поставит ее под удар и сильно пошатнет ее позиции. Свою негативную роль сыграл также и полный провал PSX. ■

NINTENDO АКТИВНО ЗАНЯЛАСЬ АНИМЕ

Несколько месяцев назад бывший президент Nintendo Хироси Ямаути (Hiroshi Yamauchi) предложил компании заняться производством анимационных фильмов. После тщательного рассмотрения совет директоров решил принять предложение, внеся в него некоторые коррективы. Ямаути хотел, чтобы Nintendo сделала фильм на основе классики японской поэзии. Однако компания решила поступить проще. Фильм будет сниматься по одной из игр Nintendo, что вполне логично, если целью всего предприятия является прибыль. Внутри компании будет образовано специальное подразделение, которое и займется созданием картины. Фильм должен выйти на экраны японских кинотеатров уже в 2006 году. ■

Назаровский КОНКУРС от «СИ»

на кону: HDD Samsung 160GB SP1604N, пишущий привод Samsung DVD-W TS-H552B и Combo-привод Samsung TS-H492A.

Со временем памятных событий и приятных пустячков у таких замечательных людей, как мы с вами, становится все больше и больше, и однажды перед каждым из нас встает вопрос: как же сохранить их все? Для этого можно использовать стены пещер, глиняные таблички, папирус и даже бумагу. Однако за собой я заметил одну особенность – писать кроме как с помощью клавиатуры у меня уже не получается. Поэтому исторически сложилось, что информацию мне удается лучше всего хранить на винчестерах и на CD. И в этот раз, когда велосипедный звонок, клюшки и ласты (вместе с остальными «ценными» предметами прошлого) были собраны и наступил черед воспоминаний, я понял, что даже 80 гигабайт для жесткого диска – это не память, а какой-то склероз…

ПРИЗЫ:



HDD SP1604N

- скорость вращения 7200 об/мин
- объем буфера – 8 Мбайт
- жидкостные динамические подшипники
- практически бесшумная работа

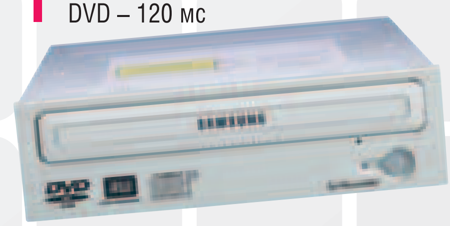


DVD-W TS-H552B

- скорости записи: DVD+R – 16x, DVD-R – 12x и DVD±R – 4x
- возможность записи двухслойных DVD
- технология Tilt Actuator Compensation позволяет записывать диски, обладающие изгибом
- Silent Pulse Width Modulation и Automatic Ball Balancing System до минимума снижают шум при работе

Combo TS-H492A

- чтение DVD со скоростью до 16x,
- чтение и запись CD – до 52x.
- объем буфера – 2 Мбайт
- среднее время доступа к CD – 110 мс, DVD – 120 мс





Поэтому вместе с московским представительством Samsung Electronics (которое в этом конкурсе представляет не кто иной, как сам Вячеслав Назаров) мы хотели бы поздравить вас с Новым годом и дать возможность увеличить багаж воспоминаний еще на несколько десятков мегабайт. Правильно ответьте на наши простые вопросы и выиграйте жесткий диск на 160 Гбайт SP1604N, записывающий привод DVD-W TS-H552B или Combo-привод TS-H492A. И тогда ваше путешествие по годам, векам и тысячелетиям будет наверняка удачным. С Новым годом!

Конкурсные вопросы:

1. Сколько весят в среднем современные жесткие диски Samsung Electronics объемом 160GB:
а) 1 кг
б) 2 фунта
в) 0.55 кг
г) 1.4 фунта

2. Когда была образована компания Toshiba Samsung Storage Technologies:
а) 1 апреля 2004 года
б) 27 февраля 2004 года
в) 9 мая 2004 года
г) 13 января 2004 года

3. Для чего применяется технология ImpactGuard в жестких дисках Samsung Electronics:
а) для снижения шума
б) для защиты от ударов
в) для снижения температуры
г) для красоты

4. Какой объем информации может быть записан на двуслойном DVD приводом TS-H552B:
а) 10GB
б) 9.1GB
в) 8.5GB
г) 5.8GB

5. Где производятся жесткие диски Samsung Electronics, поставляемые на российский рынок:
а) в Китае
б) в Малайзии
в) в Корее
г) в Японии

Свои ответы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу Фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи и еще раз с Новым годом!

КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

АМЕРИКАНЦЫ СМЕТАЮТ WORLD OF WARCRAFT С ПРИЛАВКОВ

Не только представители сериала The Sims годами не покидают чарты продаж. Стратегии и ролевые игры от Blizzard без труда добиваются столь же впечатляющего результата. Новый проект компании не стал исключением.



Орки, люди и прочие существа в новой части фэнтезийной саги от Blizzard.

World of Warcraft стала самой быстро продаваемой игрой на PC в США. В первый уик-энд было продано 350 тыс. копий. Из них 240 тыс. – в первый же день. В течение 24 часов 200 тыс. пользователей уже завели учетные записи на серверах, посвященных игре. Однако такой успех онлайнового проекта вызвал и немало проблем. Серверы с трудом справлялись с нагрузкой, в результате чего геймеры жаловались на долгое время ожидания подключения. Кроме того, так как десятки тысяч людей начали играть практически одновременно, многие локации оказались переполнены. Blizzard сейчас работает над тем, чтобы решить все эти вопросы. Не исключено даже, что она ограничит поставки игры в магазины, чтобы иметь достаточно времени на устранение всех неполадок.

Точная дата выхода World of Warcraft в Европе пока не названа. Она намечена на первый квартал 2005 года. Однако разработчики уже заявили, что европейские геймеры смогут играть и на американских серверах. ■



VALVE УТЕРЛА НОС ПИРАТАМ

Valve Software закрыла 20 тыс. учетных записей, заведенных пользователями Steam. Разработчики утверждают, что эти записи применялись для того, чтобы незаконно скачать полную версию Half-Life 2. «Метод, который мы использовали для выявления пиратов, оказался невероятно простым и эффективным. Нет никаких сомнений, что пользователи, которых мы отключили, действительно пытались украсть игру», – заявили разработчики. Впрочем, не только у пиратов возникли проблемы со Steam. У многих пользователей, приобретших игру вполне легально, были трудности с регистрацией ее в Сети. Однако то, что Valve от Steam не откажется, теперь уже очевидно. Благодаря тому, что разработчики продают Half-Life 2, минуя многочисленных посредников, прибыль с каждой копии увеличилась в несколько раз. ■



КОРОТКО

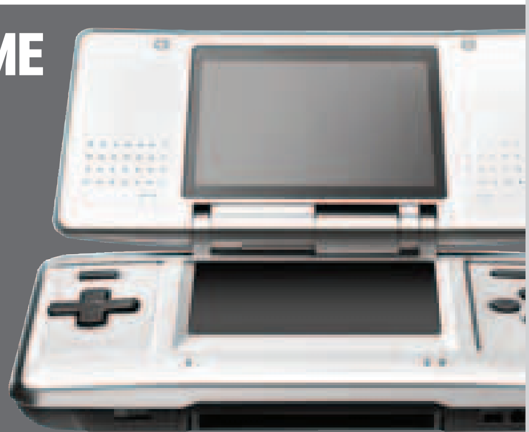
▸ **SQUARE ENIX** работает над новым проектом под названием Cold Age. Разработкой руководит Юсуке Наора (Yusuke Naora), до того работавший над Chrono Trigger, The Bouncer, Final Fantasy VII, VIII и X. Жанр игры пока неизвестен.

▸ **ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ CLIMAX**, расположенные в Лондоне и Соленте, отныне являются частью Climax Action – новой огромной структуры, которая займется производством игр преимущественно для консолей нового поколения. Однако представители компании подчеркивают, что слияние было чисто «виртуальным». Местонахождение штаб-квартир останется прежним.

▸ **СИГЕРУ МИЯМОТО** (Shigeru Miyamoto) сказал, что новая игра о Марио, которая пока известна только как Mario 128, разрабатывается для GameCube, а не для Revolution.

ПОБЕДНОЕ ШЕСТВИЕ NINTENDO DS

Неужели консоль от Nintendo одержит победу?





В первую неделю после запуска Nintendo DS в США было продано полмиллиона портативных консолей, то есть 90% того количества, которое поставила Nintendo. Во многих магазинах приставки закончились, в результате чего люди были вынуждены покупать их на сетевых аукционах. В планы Nintendo входит продать 1 млн. DS в США до конца года. Теперь можно с уверенностью говорить, что компания выйдет на этот уровень. В первый день продаж в Японии в магазины было поставлено 500 тыс. DS. Изначально планировалось, что эта цифра составит 300 тыс., однако количество предварительных заказов оказалось слишком велико. В день, когда консоль поступила в продажу, многие магазины открылись на 3-4 часа раньше обычного, чтобы люди могли купить приставку перед тем, как идти на работу. В Японии Nintendo планирует отправить в магазины 2 млн. DS к концу декабря. По последним данным, уже сейчас в Стране восходящего солнца продано 530 тысяч DS и 500 тысяч копий игр для этой платформы. ■



ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
ElSIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON® *freedom of mind*

LG Life's Good

CELL: ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОСТО

Sony, IBM и Toshiba поделились новыми подробностями о Cell – процессоре, который будет установлен в PlayStation 3. Пожалуй, главной новостью стало то, что IBM планирует выпустить рабочие станции, построенные на основе Cell, уже в первой половине 2005 года. Это значит, что производство процессоров идет четко по графику. Производители сообщили, что Cell будет 64-битным многоядерным процессором. Среди интересных его особенностей они отметили способность поддерживать работу нескольких операционных систем одновременно. Кроме того, в чип будут встроены функции, помогающие защищать интеллектуальную собственность правообладателей от пиратов.

Разработчики Cell подчеркивают, что, несмотря на почти безграничный потенциал процессора, программистам будет легко освоиться с его архитектурой. «Мы прекрасно понимаем, что нужно найти баланс между нововведениями в архитектуре и способностью людей использовать эти нововведения. Чтобы научиться работать с этой платформой, специалистам потребуется куда меньше времени, чем раньше», – заявил представитель IBM.

Благодаря наличию рабочих станций, построенных на основе Cell, разработчики игр для PlayStation 3 смогут создавать свои проекты, по сути, на той же платформе, на которой их впоследствии будут запускать пользователи. Это должно еще больше упростить (а возможно, и удешевить) процесс разработки. Подробные технические характеристики Cell будут объявлены в начале февраля. ■

КОРОТКО

ELECTRONIC ARTS считает, что консоли нового поколения можно будет использовать как беспроводные хабы. То есть, с их помощью без проблем можно будет создавать гигантские беспроводные локальные сети. Это должно открыть перед издателями целый горизонт новых возможностей.

БРУНО БОННЕЛЛ (Bruno Bonnell) ушел с поста главы Atari. Его место занял Джеймс Капарро (James Caparro), который был членом совета директоров компании с 2002 года, а до того долгое время работал в музыкальной индустрии. Тем не менее, Боннелл остается председателем совета директоров Atari.

PARADOX DEVELOPMENT, работающая над Mortal Kombat: Shaolin Monks, пополнила список независимых студий, приобретенных Midway.

HALF-LIFE 2 ОБЗАВЕЛСЯ СОБСТВЕННЫМ МУЛЬТИПЛЕЕРОМ

Не одним лишь Counter-Strike живы начинающие киберспортсмены.

Хотя наличие Counter-Strike: Source в коробке с Half-Life 2 стало приятным сюрпризом, отсутствие собственного многопользовательского режима у суперхита от Valve таковым отнюдь не явилось. Известно, что компания работала над ним, однако, судя по всему, просто не успела закончить вовремя. И теперь вот выпустила отдельный мод, позволяющий играть в Half-Life 2 по сети. «Физика Half-Life 2 открывает новые горизонты для многопользовательских баталий. Играйте в обычный deathmatch или попробуйте командный режим Combine vs. Resistance. Швырните унитаз в своего друга уже сегодня!» – гласит пресс-релиз. Судя по всему, в дальнейшем Valve будет более-менее регулярно выпускать новые карты для мультиплеера. ■





ЯПОНЦЫ СХОДЯТ С УМА ПО DRAGON QUEST VIII

Кандидат на звание самой продаваемой RPG в истории Японии поступил в продажу. Жизнь в Стране восходящего солнца полностью парализована.

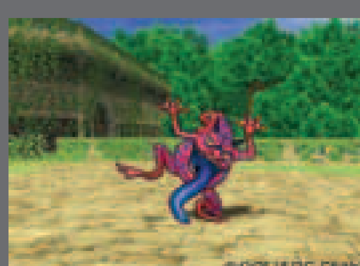
В Японии наконец-то вышла одна из самых ожидаемых в этой стране ролевых игр – Dragon Quest VIII. Изначально Square Enix поставила в магазины 3 млн. коробок. Из них 2.2 млн. были проданы в течение первых двух дней. Даже в истории Square Enix подобное случалось очень редко. Dragon Quest был главным сериалом Enix до слияния со Square. Энтузиазм, с которым публика приняла восьмую часть, говорит о том, что и для Square Enix этот сериал важен не меньше, чем Final Fantasy. В США игра должна выйти в 2005 году. Более точной даты релиза пока, увы, нет. ■













«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» ПРОДАНА НЕИЗВЕСТНО КОМУ

Atari продала права на использование торговой марки Civilization за $22.3 млн. Интрига в том, что пока не разглашается, кто стал покупателем. По некоторым слухам, им могла оказаться возглавляемая Сидом Мейером (Sid Meier) Firaxis Games. Если так, тогда Civilization в надежных руках. Если нет, будущее сериала трудно предсказать. Однако известно, что Firaxis сейчас по-прежнему работает над Civilization 4. Главной причиной принятия решения о продаже Civilization для Atari, вероятнее всего, стало тяжелое финансовое положение ее материнской компании – Infogrames, которая в следующем году должна будет выкупить облигации на сумму в $152 млн. ■

FIRAXIS GAMES


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2
ДОМИНАТОРЫ
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ САГИ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЖИВОМ МИРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ
WWW.RANGERS.RU
© 2004, ЗАО "1С", www.games.1C.ru © 2004, Elemental Games, www.elementalgames.com Все права защищены.

SONY НЕ ХОЧЕТ ПРОИЗВОДИТЬ МНОГО PSP

Sony еще раз подтвердила, что в первые месяцы не хочет производить PSP в больших количествах, и вместо этого предпочитает направить основную часть ресурсов на производство PlayStation 2 (что, впрочем, почему-то пока никак не влияет на ситуацию с катастрофической нехваткой приставок). На данном этапе жизненного цикла Sony получает значительную прибыль с каждой проданной консоли, чего никак нельзя сказать о PSP, розничная цена которой, судя по всему, сейчас ниже себестоимости. «Мы очень осторожно относимся к этому проекту. Мы не хотим, чтобы на складах в магазинах лежало много PSP», – заявил представитель Sony. Очевидно, опасения связаны не только с тем, что в первые месяцы Sony будет терять много денег на продаже портативных консолей, но еще и с тем, что пока не ясно, как рынок отнесется к PSP. Если приставку будут раскупать неохотно, Sony отнюдь не заинтересована в том, чтобы вкладывать сейчас много денег в ее производство. ■



КОРОТКО

CLIMAX АНОНСИРОВАЛА новую технологию работы с шейдерами, названную Tomcat. Создавалась она специально для консолей нового поколения и будет использована в Avalon – новом проекте Climax для PS3.

ЗА НЕДЕЛЮ ДО ПОСТУПЛЕНИЯ PSP в продажу в Японии Sony провела аукцион, на который были выставлены 500 консолей. При этом на каждой из них после завершения торгов были выгравированы имена покупателей. Аукцион был устроен, чтобы собрать деньги для пострадавших во время сильного землетрясения в Ниигате.

UBISOFT ПОДТВЕРДИЛА, что Rayman DS, Asphalt Urban GT и Sprung выйдут на Nintendo DS в Европе в первом квартале 2005 года.

САМОЦЕНЗУРА НЕ РАБОТАЕТ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Как продавали в магазинах взрослые игры детям, так и продают.

В ежегодном отчете US National Institute on Media and the Family в очередной раз прозвучала критика в адрес игровых издателей за то, что те плохо справляются с задачей объяснения детям и родителям важности рейтингов ESRB. «С одной стороны, представители индустрии просят родителей обращать внимание на рейтинги. С другой – они отрицают, что игры могут быть вредоносными. Получается, что родителям говорят: «Обращайте внимание на рейтинги, хотя на самом деле не имеет никакого значения, делаете вы это или нет», – сообщается в отчете. Досталось и журналистам, которые, восторгаясь GTA: San Andreas, не пишут о том, насколько аморальна эта игра.
Издателей также обвиняют в том, что они искусственно изменяют контент своих проектов так, чтобы те не получали самый высокий рейтинг – Adults Only. Doom 3, GTA San Andreas, Half-Life 2 and Halo 2 приводятся как самые яркие примеры игр, которых дети и подростки должны всячески избегать. По мнению авторов отчета, молодые люди должны проводить время за ESPN NFL 2k5, Pikmin 2, Sly 2: Band of Thieves и Karaoke Revolution. Впрочем, это скорее камень в огород самой ESRB. Если по ее критериям Doom 3 не получает рейтинг Adults Only, созданный, по сути, специально для порнографии, так ли уж велика в этом вина издателей? ■



Наши дети должны петь песни и смотреть на мультяшных зверушек, а не давить старушек и расстреливать мирных инопланетян.





ELECTRONIC ARTS ЗАБОТИТСЯ О СВОИХ СОТРУДНИКАХ?

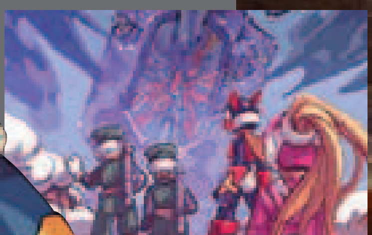
После многочисленных жалоб на тяжелые условия труда, поступивших от сотрудников Electronic Arts, а также после того, как часть работников подала на компанию в суд, руководство издательства наконец-то отреагировало. Представители компании сказали, что законодательство о труде не может меняться так же быстро, как вынуждены меняться игровые компании в ответ на требования рынка. Руководство пообещало постараться изменить график работы таким образом, чтобы снизить нагрузку на сотрудников. Но главное – будет пересмотрена система оплаты работы в сверхурочные часы. ■

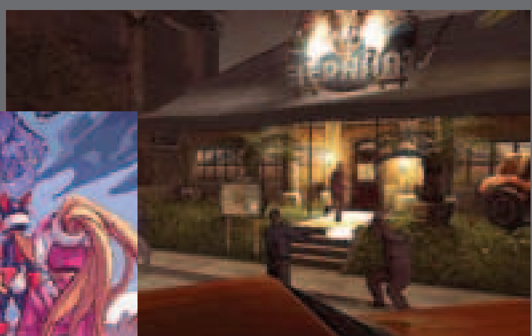
RESIDENT EVIL: OUTBREAK И MEGA MAN ОЗОЛОТИЛИ CAPCOM

Хотя Outbreak и оказался далеко не самой лучшей игрой, притягательная сила бренда сотворила чудеса.

По итогам первого финансового полугодия, объем продаж продукции Capcom составил $276 млн., что на 27% превышает прошлогодний показатель. Наиболее значительный рост популярности игр Capcom наблюдался в США и Европе. Хэдлайнерами продаж в этом году стали сериалы Resident Evil: Outbreak и Mega Man. Resident Evil: Outbreak особенно полюбился американским геймерам, что оказало значительное влияние на итоговые финансовые показатели за полугодие. В Японии же сравнительно недавно вышедшая вторая часть сериала особой популярностью не пользовалась. Зато в этой стране обожают Mega Man. Вышедшие на GBA Mega Man Zero 3 и Mega Man Battle Network 4.5 стали там настоящими хитами. ■

Mega Man приносит Capcom не меньше денег, чем герои Devil May Cry и Resident Evil.





МОБИЛЬНЫЙ КОНКУРС от «СИ»

на кону: три игровых пульта Nokia N-Gage QD

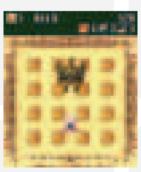
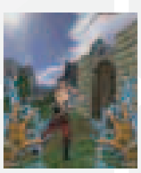
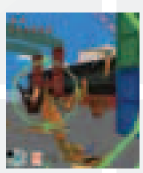
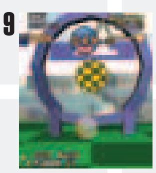
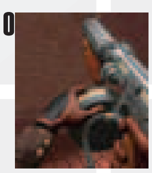
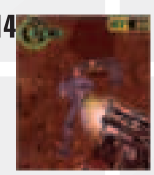
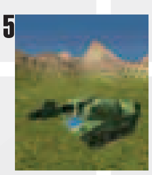
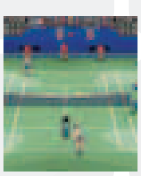
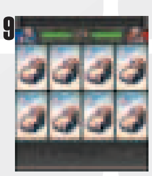
Новогодние подарки от «Страны Игр» вряд ли могли обойтись без этого телефона настоящего геймера. N-Gage можно ругать, можно хвалить, но по сути он является единственным на сегодня мобильным телефоном, так гармонично сочетающим в себе смартфонные возможности с игровыми.

ПРИЗЫ:



Nokia N-Gage QD – геймерский телефон №1

- «горячая» установка игр
- отдельная кнопка подтверждения/запуска игры
- пылезащитный корпус
- предустановленный модуль N-Gage Arena
- большой экран, Blue Tooth

1 
2 
3 
4 
5 
6 
7 
8 
9 
10 
11 
12 
13 
14 
15 
16 
17 
18 
19 
20 

Что еще можно желать? Вернуть мр3-плеер и FM-радио? Для этого проще купить оригинальный N-Gage, благо они совсем не отличаются по цене. А для телефонов их класса это совсем недорого. С другой стороны, зачем покупать, если можно выиграть? А поскольку аппаратов целых три, шансы заполучить один у вас заметно больше. Задание не будет слишком сложным, и для его выполнения вполне достаточно было внимательно читать «СИ» весь год, хотя, возможно, понадобится заглянуть в Интернет. Перед вами двадцать различных скриншотов из игр для этой портативной консоли. Заметьте, не различных игр, а именно «различных скриншотов». Возможно где-то встретятся картинки из одной игры. Все они пронумерованы. Естественно, чтобы стать претендентом на обладание Nokia N-Gage QD, вам придется прислать нам список от 1 до 20, где напротив каждой из цифр будет написано правильное название игры. Уверены, что это не вызовет у вас больших затруднений. Кстати, сможете уложиться за 17 с половиной минут?

Да, и постарайтесь не допустить ошибок: одна неточность в написании названия – и вы дисквалифицированы!

Ответы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи! ....

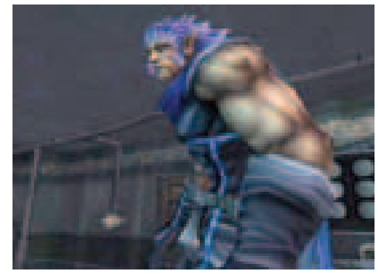
КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

Галерея

Кадры из Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII.



Судя по всему, игра будет динамичным боевиком в больше степени, нежели RPG.



Дизайн игры в общих чертах повторяет увиденное в седьмой части Final Fantasy.



Имеет ли какое-то отношение это существо к Кейту Ситу? Об этом мы узнаем ближе к релизу.



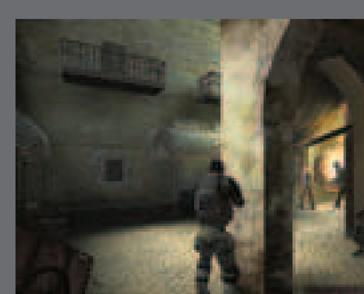
О героях игры и ее сюжету по-прежнему ничего толком не известно.

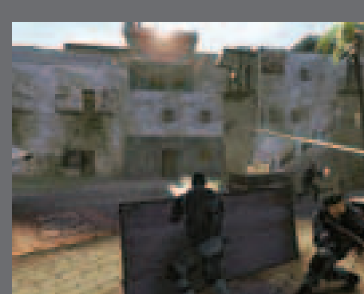
RAINBOW SIX 4 – ПОМОГИ СЕБЕ САМ

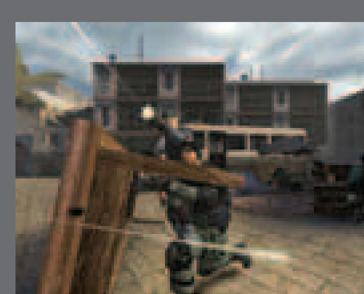
Как продавали в магазинах взрослые игры детям, так и продают.

Ubisoft анонсировала четвертую часть сериала Tom Clancy's Rainbow Six. Пожалуй, главной неожиданностью стало то, что на сей раз бойцам антитеррористического подразделения придется спасать от террористов не абстрактных заложников, а самих себя. Далеко идущие выводы пока делать рано, однако, судя по всему, по части геймплея игра не будет сильно отличаться от Rainbow Six 3. Проект выйдет на PC, Xbox и PlayStation 2 весной. При этом в версиях для Xbox и PS2 будет по одному эксклюзивному для этих платформ режиму. ■











КОРОТКО

7 ДЕКАБРЯ ПРОШЕЛ аукцион, на котором было распродано имущество обанкротившейся Acclaim. Одним из главных лотов стало огромное здание в Нью-Йорке, служившее центральным офисом компании. Стартовая цена за него составила $9 млн.

ВЛАДЕЛЬЦЫ PSP смогут скачивать файлы в формате MPEG 4 и проигрывать их на портативной консоли.

HOUSE OF THE DEAD III выйдет на PC в Европе уже в феврале 2005 года. В игре появится дробовик. Кроме того, будет слегка обновлен сюжет.

NINTENDO ВСКОРЕ ПОВЕДАЕТ общественности о деталях файтинга Jump Superstars для DS. Впрочем, вполне достаточно знать, что там будут представлены персонажи аниме-сериалов Dragon Ball Z, Naruto и One Piece.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ АНОНС релиза PSP в США должен появиться после Нового Года.

SEGA СОБИРАЕТСЯ ПОРТИРОВАТЬ аркадный шутер Chaos Field на GameCube, в Японии игра появится этой зимой.

В НОМЕРЕ 22 (175) мы ошибочно указали издателя RTS «Александр». Им является компания GSC World Publishing, а не «Новый Диск». Приносим свои извинения.

СУММАРНЫЕ ПРОДАЖИ игр серии Metal Gear составили 14.63 млн. копий. Konami рассчитывает довести эту цифру до 20 млн. после релиза Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

TECMO ПРОТИВ PS3

Президент Tecmo, Дзюндзи Накамура (Junji Nakamura), выступил с резкой критикой политики Sony в отношении PlayStation 3. Он считает, что игры перестали быть главным приоритетом для Sony. «Центральный процессор разрабатывался для игровой системы, однако изобретен он был производителем бытовой электроники. Думаю, они (очевидно, Sony и Toshiba. – О.К.) пытаются использовать игры как средство укрепления своих позиций на рынке домашней электроники», – заявил Накамура. В то же время, он выразил уверенность, что Microsoft сможет учесть все свои ошибки, допущенные во время запуска Xbox, и превратит Xbox Next в по-настоящему успешную консоль даже в Японии. Учитывая, что он это сказал на собрании инвесторов, а также то, что это уже не первый подобный выпад в адрес Sony, можно предположить, что в дальнейшем Tecmo планирует сократить поддержку консолей этого производителя и выпускать все больше эксклюзивных проектов на платформы от Microsoft. Возможно, для Tecmo это не такая уж неразумная политика, так как сейчас это единственный японский издатель, регулярно снабжающий Xbox эксклюзивными проектами, которые не менее регулярно становятся суперхитами. ■

БОНО КУПИТ EIDOS



Eidos сообщила акционерам, что переговоры о покупке компании все еще не завершены. При этом до сих пор неизвестно, кто именно в них участвует. Сейчас потенциальные покупатели вместе с советом директоров Eidos проводят анализ финансового состояния компании, чтобы максимально точно определить ее текущую стоимость. «Совет директоров крайне заинтересован в том, чтобы выйти на приемлемую для компании цену. Наша цель – получить удовлетворительный результат как можно скорее».
В связи продажей Eidos прошел кажущийся совершенно невероятным на первый взгляд слух о том, что компанию может купить Боно, солист группы U2. Дело в том, что несколько месяцев назад он стал соучредителем Elevation Partners – фирмы, которая будет заниматься инвестициями в медийные компании. Денег у EP должно быть более чем достаточно, чтобы купить Eidos. Однако представители издательства категорически опровергли эти слухи. На этот раз похоже, что опровержениям стоит верить. ■





ESPN NFL 2005 | Отличная спортивная игра от Sega скоро доберется и до европейцев.

Suikoden IV | Хардкорная ролевая игра от Konami призвана оживить угасающую популярность сериала.

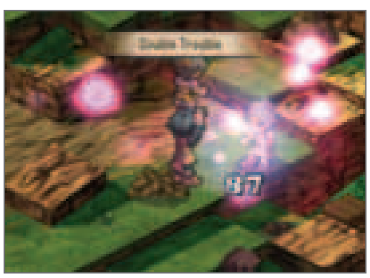
Donkey Kong: Jungle Beat | Управлять в игре придется с помощью специальных барабанов – как в Donkey Konga.

ДОЖДАЛИСЬ?

PHANTOM BRAVE

- Платорма : PS2
- Издатель: Koei

Этой весной Koei издаст хитовую тактическую RPG, которая уже покорила сердца американских хардкорных геймеров. В ней вам поведают историю о девочке, родители которой много лет назад пали в борьбе с силами зла... ■



KING ARTHUR

- Платорма : PS2, GC, Xbox
- Издатель: Konami

По мотивам фильма, очень похожего на «Властелина колец» сделали игру, смахивающую на Lord of the Rings: The Return of the King. Кино вышло не очень удачное, какая же судьба ждет игру? Совсем скоро мы узнаем об этом. ■





Глава семейства | The Incredibles Трудно быть мужем суперженщины и отцом супердетей. Справиться с суперзлодеями куда проще!

? Когда же ждать Metal Gear Solid 3?

Американцы уже вовсю играют в новую часть шпионского боевика, однако в Европе он выйдет лишь весной 2005 года. Никаких бонусов европейцам пока не обещают.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
07.01	King Arthur	Konami	Европа
14.01	* ESPN NBA 2K5	Take 2 Interactive	Европа
14.01	* ESPN NFL 2K5	Take 2 Interactive	Европа
14.01	* ESPN NHL 2K5	Take 2 Interactive	Европа
14.01	Outlaw Golf 2	Take 2 Interactive	Европа
14.01	* Robotech Invasion	Take 2 Interactive	Европа
28.01	NFL Street 2	Electronic Arts	Европа
04.02	Atari Anthology	Atari	Европа
04.02	* Megaman X8	Capcom	Европа
04.02	* Phantom Brave	Koei	Европа
08.02	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
10.01	Top Gear: RPM Tuning	Kemco	США
11.01	Stolen	Hip Games	США
11.01	* Suikoden IV	Konami	США
11.01	* The Getaway: Black Monday	SCEA	США
11.01	* Virtua Quest	Sega	США
11.02	* Capcom Fighting Jam	Capcom Europe	Европа
11.02	Legend of Kay	JoWooD	Европа
11.02	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
14.02	* NARC	Midway	США
22.02	Phantom Crash 2	Konami	США
25.02	* Brothers In Arms	Ubisoft	Европа
25.02	* Samurai Warriors Xtreme Legends	Koei	Европа
25.02	* Samurai Warriors: Xtreme Legends	Koei	США
25.02	Legend of Kay	Jowood	Европа
01.03	* Pro Evolution Soccer 4	Konami	США
04.03	Neighbours From Hell	JoWooD	Европа
11.03	Kao The Kangeroo Round 2	Jowood	Европа
11.03	* Shadow Hearts: Covenant	Midway	Европа
15.03	* Mercenaries	LucasArts	Европа
22.03	Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
24.03	* Devil May Cry 3	Capcom	Европа
25.03	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	Cold Winter	VU Games	Европа
25.03	* Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Европа
25.03	* Darkwatch	Sega Sammy	Европа
25.03	World Racing 2	TDK	Европа
25.03	* Neo Contra	Konami	Европа
25.03	* Rumble Roses	Konami	Европа
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Death by Degrees	SCEE	Европа
25.03	* Destroy All Humans!	Ubisoft	Европа
25.03	Monster Hunter	Capcom	Европа
25.03	Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Европа
25.03	Karaoke Stage	Konami	Европа
25.03	Stolen	HIP	Европа
25.03	* Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Atari	Европа
25.03	Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	* Full Spectrum Warrior	THQ	Европа
25.03	Seven Sins	Monte Cristo	Европа
25.03	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
25.03	MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	* Killer 7	Capcom	Европа
29.03	Red Ninja: End of Honor	VU Games	США
29.03	Predator: Concrete Jungle	VU Games	США
29.03	* Dynasty Warriors 5	Koei	США
01.04	* Ace Combat 5	SCEE	Европа
02.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
29.04	* LEGO Star Wars	Eidos	Европа
29.04	* Kessen III	Koei	Европа
05.05	* Star Wars: Episode III	LucasArts	Европа

GAMECUBE

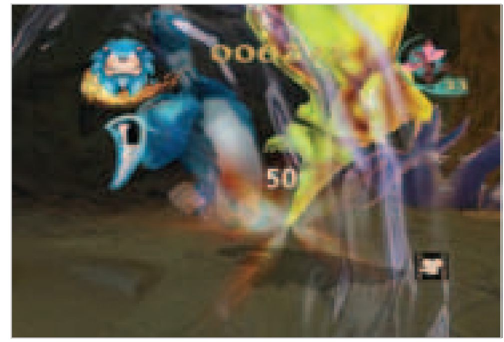
Дата	Игра	Издатель	Регион
03.01	* World Championship Pool 2004	Jaleco Entertainment	США
07.01	King Arthur	Konami	Европа
07.02	* The Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	Европа
11.01	* Resident Evil 4	Capcom	США
11.01	* Virtua Quest	Sega	США
28.01	NFL Street 2	Electronic Arts	Европа
01.02	* Fire Emblem	Nintendo	США
04.02	* Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	Европа
08.02	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
14.02	* Star Fox: Assault	Nintendo	США
15.02	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	США
01.03	* Geist	Nintendo	США
04.03	Neighbours From Hell	JoWooD	Европа
18.03	Mario Party 6	Nintendo	Европа
16.03	* Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	США
22.03	Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	Stolen	HIP	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
28.03	* Killer 7	Capcom	Европа
02.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
01.05	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	США
25.06	* Geist	Nintendo	Европа
TBA	* Virtua Quest	Sega	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* The Movies	Activition	Европа
TBA	* Star Fox: Assault	Nintendo	Европа
TBA	Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	* Giftpia	Nintendo	Европа
TBA	Pokemon Box	Nintendo	Европа
TBA	* The Bard's Tale	VU Games	Европа
TBA	* Custom Robo	Nintendo	Европа
TBA	* Timesplitters: Future Perfect	Eidos	Европа
TBA	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Европа
TBA	* Fire Emblem	Nintendo	Европа
TBA	Amazing Island	Sega	Европа
TBA	Puyo Pop Fever	Sega	Европа
TBA	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
06.01	* Advent Rising	Vivendi	Европа
07.01	King Arthur	Konami	Европа
11.01	Stolen	Hip Games	США
11.01	Tork: Prehistoric Punk	Ubisoft	США
14.01	* ESPN NBA 2K5	Take 2 Interactive	Европа
14.01	* ESPN NFL 2K5	Take 2 Interactive	Европа
14.01	* ESPN NHL 2K5	Take 2 Interactive	Европа
14.01	Outlaw Golf 2	Take 2 Interactive	Европа
14.01	* Robotech Invasion	Take 2 Interactive	Европа
28.01	* Close Combat: First to Fight	Take 2 Interactive	Европа
28.01	* NFL Street 2	Electronic Arts	Европа
08.02	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
11.02	* Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
25.02	* Brothers In Arms	Ubisoft	Европа
04.03	Neighbours From Hell	JoWooD	Европа







The Settlers: Heritage of Kings | В который уже раз владельцы PC будут отстраивать деревню и насылать солдат на чужое поселение.

Shaman King | Bandai активно занимается локализацией своих игр по мотивам аниме-сериалов. Shaman King – в их числе.

Tork: Prehistoric Punk | Игру уже два года собираются отменить, но так все и не отменят. Отвязный платформер должен выйти на Xbox.

20.02	Constantine	SCi	Европа
22.02	* Unreal Championship 2	Midway	Европа
25.02	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Европа
25.02	* The Punisher	THQ	Европа
25.02	* Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
27.02	* Forza Motorsport	Microsoft	Европа
04.03	* Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
11.03	Kao The Kangeroo Round 2	Jowood	Европа
25.03	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	Iron Phoenix	Sega Sammy	Европа
25.03	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Европа
25.03	* Darkwatch	Sega Sammy	Европа
25.03	World Racing 2	TDK	Европа
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
25.03	Notorious: Die to Drive	THQ	Европа
25.03	Stolen	HIP	Европа
25.03	* Oddworld: Stranger's Wrath	Electronic Arts	Европа
25.03	Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
29.04	LEGO Star Wars	Eidos	Европа
05.05	* Star Wars: Episode III	Ubisoft	Европа
27.05	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
18.06	* Battlestations: Midway	SCi	Европа
01.07	* Close Combat: Red Phoenix	Take-Two	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
03.01	* Shadow Vault	Strategy First	США
03.01	Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945	Codemasters	США
04.01	Hearts of Iron 2	Paradox Entertainment	США
06.01	* Advent Rising	Vivendi	Европа
07.01	* Lula 3D	CDV UK	Европа
10.01	* Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	США
28.01	* Close Combat: First to Fight	Take 2 Interactive	Европа
11.02	Fire Captain	Monte Cristo	Европа
11.02	* Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
11.02	Pop Life	Monte Cristo	Европа
11.02	* The Settlers: Heritage of Kings	Ubisoft	Европа
15.02	IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda Softworks	США
25.02	* Brothers In Arms	Ubisoft	Европа
25.02	* Silent Hunter 3	Ubisoft	Европа
25.03	* Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail	Европа
25.03	* Fahrenheit	Quantic Dream	Европа
25.03	World Racing 2	THQ	Европа
25.03	Stolen	Ubisoft	Европа
25.03	* Dragonshard	Atari	Европа
25.03	* Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	Seven Sins	Monte Cristo	Европа
25.03	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	* Guild Wars	NCSoft	Европа
15.04	X2: The Return	Deep Silver	Европа
29.04	* Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Европа
29.04	Restricted Area	Whiptail	Европа
29.04	* Sacred: Underworld	KOCH Media	Европа
29.04	LEGO Star Wars	Eidos	Европа
29.04	* Stronghold 2	Take-Two	Европа
29.04	Space Rangers 2	Excalibur	Европа
30.04	* Cold War	Dreamcatcher	Европа
06.05	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
27.05	Bet on Soldier	Digital Jesters	Европа
18.06	* Battlestations: Midway	SCi	Европа
01.07	Close Combat: Red Phoenix	Take-Two	Европа

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.

30.09	* Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two	Европа
08.03	ER	VU Games	США
15.03	* The Bard's Tale	VU Games	США
15.03	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	США
22.03	Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail	США
22.03	Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
29.04	Restricted Area	Whiptail	США
TBA	* Championship Manager 5	Sega	Европа
TBA	* Jagged Alliance 3	Strategy First	Европа
TBA	Juiced	THQ	Европа
TBA	* Advent Rising	Majesco	США
TBA	* Dungeon Siege II	Microsoft	США
TBA	* Empire Earth 2	VU Games	США
TBA	* UFO: Aftershock	Cenega	Европа
TBA	Kao The Kangeroo Round 2	Jowood	США
TBA	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	США

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.01	* Harvest Moon: Friends of Mineral Town for Girls	Natsume	США
04.01	* I-Ninja	Destination Software	США
06.01	* Tales of the World: Narikiri Dungeon 3	Namco	Япония
07.01	* Classic NES Series – Castlevania	Nintendo	Европа
07.01	Classic NES Series – Dr. Mario	Nintendo	Европа
07.01	* Classic NES Series – Metroid	Nintendo	Европа
07.01	* Classic NES Series – Zelda II: Link's Awakening	Nintendo	Европа
13.01	* Mario Party Advance	Nintendo	Япония
20.01	Bouken-Ou Beet: Busters Road Hobbit no Bouken	Bandai	Япония
04.02	* Donkey Kong: King of Swing	Nintendo	Европа
08.02	* Rave Master: Special Attack Force!	Konami	США
08.02	* Shaman King: Legacy Hawk	Konami	США
08.02	* Shaman King: Legacy Wolf	Konami	США
27.01	Ganbare! Dodge Fighters	Bandai	Япония
03.02	Super Robot Taisen Original Generation 2	Banpresto	Япония
15.02	* Ace Combat Advance	Namco	США
15.02	CT Special Forces 3: Navy Ops	HIP	США
15.02	Disney's Magical Quest 3	Capcom	США
18.02	* Advance Guardian Heroes	Ubisoft	Европа
24.02	* Rockman EXE 5	Capcom	Япония
25.02	Yu Yu Hakusho: Tournament Tactics	Atari	Европа
04.03	* Animaniacs	Ignition	Европа
25.02	* Mario Party Advance	Nintendo	Европа
28.02	* Mega Man Battle Network 5	Capcom	США
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США
07.03	* Mario Party Advance	Nintendo	США
21.03	* WarioWare Twisted!	Nintendo	США
15.04	LEGO Star Wars	Giant Interactive	США
25.04	* Pokemon Emerald	Nintendo	США
19.05	* Star Wars: Revenge of the Sith	Ubisoft	США
14.06	* Dragon Ball GT: Transformation	Bandai	США
TBC	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
TBC	Winnie The Pooh: Rumbly Tumbly	Ubisoft	Европа
TBC	* Dynasty Warriors	Koei	Европа
TBC	Smashing Drive	Zoo Digital	Европа
TBC	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBC	* Shaman King	Konami	Европа
TBC	It's Mr. Pants	THQ	Европа
TBC	Banjo Pilot	THQ	Европа
TBA	Pac-Man Pinball	Namco	США
TBA	* Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	США
TBA	Robots	VU Games	США
TBA	* Tales of Phantasia	Namco	США
TBA	* Wizardry: The Summoning	Natsume	США

НА ГОРИЗОНТЕ

VIRTUA QUEST

- **Платорма :** PS2
- **Издатель:** Sega

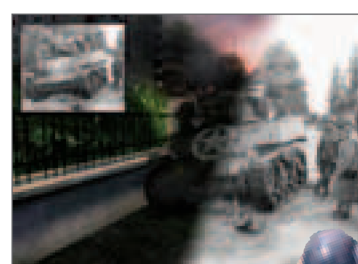
Ответвление от популярного файтинг-сериала условно относится к жанру action/RPG. Геймеру предлагается управлять юным бойцом, который стремится стать таким же ловким и сильным, как и герои Virtua Fighter...



BROTHERS IN ARMS

- **Платорма :** PC, PS2, Xbox
- **Издатель:** Ubisoft

Ubisoft вознамерилась совершить революцию еще в одном жанре – боевиков по мотивам Второй мировой войны. Самый реалистичный симулятор солдата союзников тех лет должен вскоре выйти на PC и приставках нового поколения.





Верицикл | Robotech: Invasion На таких клевых механических монстрах будут гонять герои нового боевика по мотивам аниме-сериала Robotech.

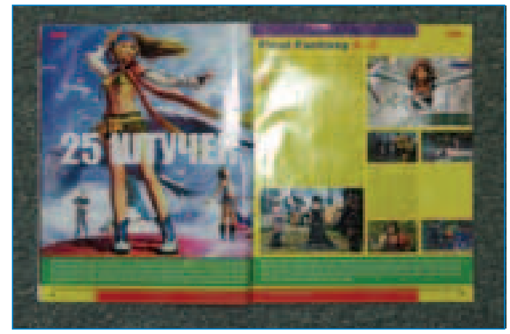


FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

01 (154) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: Need for Speed Underground

Девочки из NFS в новогодних головных уборах мгновенно забываются, стоит только взглянуть на отряд «дедов-маразмов» из «Слова команды». Во многом это был выдающийся номер – море конкурсов, аналитический материал об итогах года для индустрии, руководство по поиску подарков в иностранных интернет-магазинах, исследование на тему «Новый год в компьютерных и видеоиграх» отличали его от других. Наконец, по просьбам читателей мы вернули рубрику Widescreen, которая здравствует и поныне. Лучшие авторы Total DVD рассказывают вам о новинках кинематографа.

Традиция делать первый январский и первый апрельский номера особенными в 2004 году окончательно закрепилась, и теперь вы уже никак не отвертитесь от наших подарков и приколов! ■

Кол-во страниц: **160**

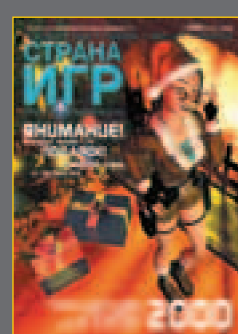
Тираж: **80 000**

Кол-во материалов: **78**

Бонусы: **1 DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

01 (58) 2000





НА ОБЛОЖКЕ: Лара Крофт

Новогодние номера – это всегда подарки. Но если сейчас они достанутся лишь победителям конкурсов, то в 2000 году никто не был обделен. Те, кто купил номер с CD, бесплатно получили уникальные 3D-очки от Electronic Arts, предназначенные для игры Theme Park World. Благодаря им плоская картинка на мониторе приобретала объем. Конечно, мелочь это, но ведь приятно, согласитесь!

Объем журнала в те времена был непривычно мал – 96 страниц; сейчас, пять лет спустя, он вырос до 192 – увеличился в два раза. И если тогда обзоров в номер влезло всего четыре штуки, то сейчас мы успеваем освещать все заметные релизы. Стоит отметить, что тогда раздел «Тактика» занимал чуть ли не половину журнала. Сейчас для подробных прохождений существует журнал «Путеводитель: PC ИГРЫ». ■

Кол-во страниц: **96**

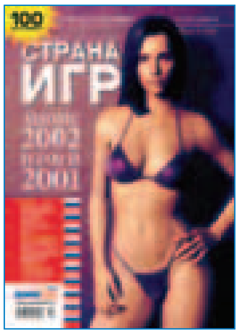
Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **23**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

01 (106) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: Lord of the Rings: The Return of the King

Героиня фильма Final Fantasy на обложке – дань уважения техническим достижениям Square Pictures, никак не художественным. Впрочем, первый фильм с фотореалистичной компьютерной графикой без привлечения живых актеров был не единственным важным событием 2001 года. На страницах «СИ» подводились его итоги, каждый редактор нашел, что сказать читателям, – кого-то больше интересовали бизнес-новости, других – онлайновые игры. Важный материал был посвящен противостоянию GameCube и Xbox в США: в самый разгар новогодних продаж шла «война цифр» – и Nintendo, и Microsoft объявляли о своей победе и рекордных объемах продаж. Примерно через месяц-другой то же ждет и современных геймеров – только по отношению к DS и PSP. Из «дедовморозов» на страницах журнала отметилась Коноко (Oni). ■

Кол-во страниц: **112**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **52**

Бонусы: **2 CD**, **2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

01 (20) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: Wing Commander: Prophecy

Поднять новогоднее настроение была призвана групповая фотография работников «Страны Игр». Из них, к слову, лишь Леонид Андруцкий до сих пор остался в команде – сменились и редакторы, и, тем более, авторы. Впрочем, контакты со многими бывшими страноигровцами поддерживаются до сих пор.
Специальный репортаж был посвящен двум десяткам готовящихся к выходу ролевых игр. Интересно, что ровно через шесть лет на страницах «СИ» появилась почти такая же статья – видать, и впрямь RPG – какой-то особенный жанр. Но и для симуляторщиков был подготовлен подарок – обзор Wing Commander: Prophecy. Хотя нет, подарок сделал российский издатель игры – впервые легальная версия продавалась по цене лишь чуть большей, чем пиратская. ■

Кол-во страниц: **192**

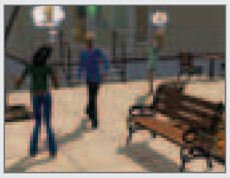
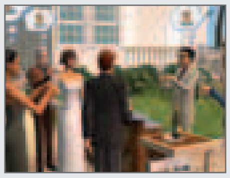
Тираж: **60 000**

Кол-во материалов: **70**

Бонусы: **1 CD**

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 22.11 – 28.11

*	игра	издатель
1	The Sims 2	Electronic Arts

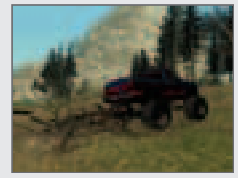



Описание:
Не очередной дополнение к The Sims выпустила Electronic Arts, а полноценный сиквел – с новым графическим движком и дополнительными фичами. Выращивать людей стало еще веселее!

*	игра	издатель
2	Half-Life 2	Vivendi
3	Football Manager 2005	Sega
4	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts
5	Rome: Total War	Activision
6	Rollercoaster Tycoon 3	Atari
7	Zoo Tycoon 2	Microsoft
8	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
9	Sid Meier's Pirates!	Atari
10	CSI: Miami	Ubisoft

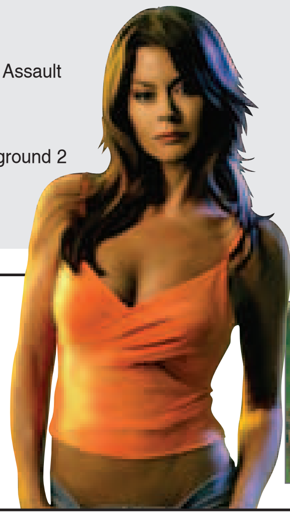
PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 22.11 – 28.11

*	игра	издатель
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar

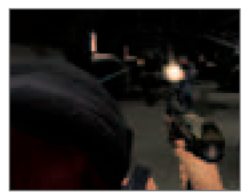
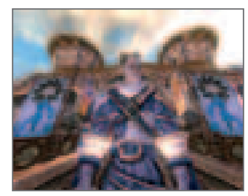



Описание:
Кататься по виртуальной Калифорнии, убегать от копов и мочить афроамериканцев налево и направо могут пока что только владельцы PlayStation 2.

*	игра	издатель
2	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
3	FIFA Football 2005	Electronic Arts
4	WWE Smackdown! Vs Raw	THQ
5	Call of Duty: Finest Hour	Activision
6	The Incredibles	Disney Interactive
7	The Getaway: Black Monday	SCEE
8	GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts
9	Sega Superstars	Sega
10	Pro Evolution Soccer 4	Konami



Need for Speed Underground 2


GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 22.11 – 28.11

*	игра	издатель
1	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo

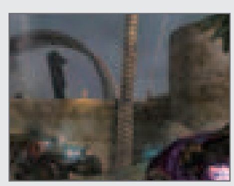



Описание:
Возрожденная классика на GameCube! Уже во второй раз Самус Аран становится героиней полноценного трехмерного Metroid.

*	игра	издатель
2	Donkey Konga	Nintendo
3	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
4	Paper Mario 2: The Thousand-Year Door	Nintendo
5	Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts
6	The Incredibles	Disney Interactive
7	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
8	FIFA Football 2005	Electronic Arts
9	Sonic Heroes	Sega
10	Tales of Symphonia	Namco

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 22.11 – 28.11

*	игра	издатель
1	Halo 2	Microsoft

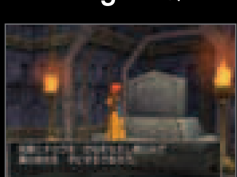
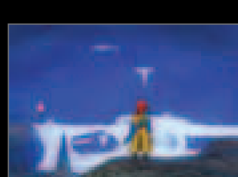



Описание:
Главный хит на Xbox разошелся тиражом в миллионы экземпляров. Достоинства этого FPS: мощная графика, продвинутый AI противников, интересный сюжет.

*	игра	издатель
2	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
3	Call of Duty: Finest Hour	Activision
4	Pro Evolution Soccer 4	Konami
5	GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts
6	Tom Clancy's Ghost Recon 2	Red Storm
7	FIFA Football 2005	Electronic Arts
8	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft
9	Fable	Microsoft
10	Sonic Heroes	Sega

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

*	игра	издатель	
1	Dragon Quest VIII	Square Enix	PS2

Описание:
Игра, известная ранее как Virtua Fighter Quest, переименована в Virtua Fighter Cyber Generation: Judgment Six No Yabou. Как выяснилось, в Cyber Gene rJudgment Six No Yabou. Ka

*	игра	издатель	
2	Ratchet & Clank 3: Galactic Star Rangers	SCEJ	PS2
3	Momotarou Dentetsu USA	Hudson	PS2
4	Mario Party 6	Nintendo	GC
5	Slotter Up Core 5	Dorat	PS2
6	Naruto: Gekitou Ninja Taisen 3	Tomy	GC
7	Dragon Ball: Advance Adventure	Banpresto	GBA
8	Mobile Suit Gundam Seed Destiny	Bandai	GBA
9	Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square Enix	GBA
10	GameBoy Wars Advance 1 + 2	Nintendo	GBA

Комментарий: Сериал Dragon Quest издавна был самым популярным в Японии. Восьмая часть оправдала ожидания и геймеров, и издателей.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2

*	игра	рейтинг
1	Grand Theft Auto: San Andreas	76
2	Need for Speed Underground 2	67
3	Killzone (русская версия)	42
4	Jak 3 (русская версия)	27
5	Ratchet & Clank 3	22
6	FIFA Football 2005	15
7	Spider-Man 2	11
8	Burnout 3: Takedown	11
9	Crash Twinsanity	11
10	Lord of the Rings: The Third Age	10

PC (BOX)

*	игра	рейтинг
1	Half-Life 2	177
2	Need for Speed Underground 2	95
3	The Sims 2	62
4	Medal of Honor: Pacific Assault	43
5	Александр	42
6	Warhammer 40000: Dawn of War	31
7	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	15
8	The Sims Triple Deluxe	14
9	Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	10
10	FIFA Football 2005	10

PC (JEWEL)

*	игра	рейтинг
1	Космические рейнджеры 2: Доминаторы	60
2	Александр	30
3	Чистильщик	25
4	FlatQut	18
5	Сталинград	16
6	Конфликт: Вьетнамская война	15
7	Hard Truck: 18 стальных колес. Пыль дорог	11
8	Sudden Strike. Битва за ресурсы	10
9	В тылу врага (многопольз. доп.)	10
10	Саботаж	10

Комментарий: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 26 ноября по 11 декабря 2004 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2

*	игра	рейтинг
1	Need for Speed Underground 2	65
2	Grand Theft Auto: San Andreas	61
3	Killzone	41
4	Ratchet and Clank 3	22
5	FIFA Football 2005	16
6	Jak 3	15
7	Def Jam Fight for NY	15
8	Crash Twinsanity	13
9	Burnout 3: Takedown	12
10	Prince of Persia: The Sands of Time	12

Комментарий: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 22 ноября по 05 декабря 2004 года.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ЗЕЛЕНАЯ БРОНЯ, НОС КАРТОШКОЙ И ДВУХДНЕВНАЯ ЩЕТИНА. ХАРАКТЕР МОРПЕХА ЧИТАЕТСЯ НА ЕГО ЛИЦЕ: СТОЙКИЙ, НОРДИЧЕСКИЙ.



ВЫСОКИЙ ЛОБ, АККУРАТНАЯ ПРИЧЕСКА, ОЧКИ В ЧЕРНОЙ ОПРАВЕ И ЗЕЛЕНЫЕ ГЛАЗА. ГОРДОН ФРИМЕН ПОЛЬЗУЕТСЯ ТОЛЬКО МОНТИРОВКАМИ ОТ АРМАНИ.

Они сошлись. Непримиримые, как Наполеон и Кутузов, как Фунтик и Белладонна, как «Пепси» и «Кока». Разные и похожие, словно разлученные в младенчестве братья-близнецы. Две легенды, начало которым положило одно и то же произведение искусства – неподражаемый Quake. Две команды: ветераны, прошедшие огонь, воду и медные трубы, и «молодые» смельчаки, поставившие на уши весь мир. Два FPS, ради которых стоит делать апгрейд, брать отпуск и питаться булками с кефиром. Doom 3 и Half-Life 2. Обе игры мы ждали почти вечность. Каждую приняли, как мессию. Анализируя итоги прошедшего года, мы пытаемся ответить на извечный вопрос – «Кто круче?». Морпех в тускло-зеленом нагруднике или ученый в светло-коричневом комбинезоне? Марс или Земля? Какодемоны или комбайнеры? Лом или бензопила? Фонарик или гравитационная пушка? Кармак или Ньюэлл? Сегодня мы подводим черту, раз и навсегда.

Doom 3 против Half-Life 2

Великая битва слона с китом

1. Персонажи

Doom 3 против Half-Life 2

0:1



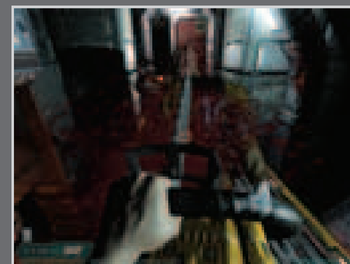


Гол с пенальти в ворота Кармака. Персонажи Doom 3 угловаты (чего стоит одна лишь острая макушка сержанта), текстура на броне чересчур размыта. Half-Life 2, напротив, показывает нам лучшие модели людей в истории компьютерных игр: правдоподобные, четкие, проработанные до мелочей.

2. Оружие

Doom 3 против Half-Life 2

1:1





Компания id Software сравнивает счет. При всем уважении к гравитационной пушке и встроенному фонарику, оружие Half-Life 2 почти один в один скопировано с первой части и не доставляет такой радости, как бензопила или BFG. Они тоже не новы, но недостаток патронов делает каждое оружие Doom 3 индивидуальным, почти осязаемым.



МОНСТРЫ DOOM 3 РЫЧАТ, ОРУТ, СКАЧУТ, ВЕРТЯТСЯ ВОЛЧКОМ И ПЛАМЕНЕЮТ, ЧТОБЫ ПРИКОВАТЬ К СЕБЕ ВНИМАНИЕ ИСПУГАННОГО ИГРОКА.

Кармак привычно двинул индустрию вперед, а Valve шагнула в сторону, использовав знакомые технологии на новом уровне качества.



ПРОТИВНИКИ ИЗ HALF-LIFE 2 МОЛЧА СТАВЯТ ВОКРУГ ФРИМЕНА СИЛОВЫЕ ПОЛЯ И ТРАВЯТ СОЛДАТАМИ. ОНИ НЕ СРАЖАЮТСЯ, А РАБОТАЮТ.

ДВИЖОК

Пламенный мотор

Крути не крути, за Doom 3 стоит крупнейшая фигура современной игровой индустрии, «золотой мальчик» (ну, уже все-таки матерый мущщина. – *Прим. редактора*) Джон Кармак. Каждый его движок взрывал жанр изнутри. Невозможно даже представить, чтобы игра от id Software вдруг оказалась не то чтобы устаревшей, просто нереволюционной. Doom 3 впервые начал масштабно использовать технологию рельефного текстурирования (bump mapping), показал честное цветное динамическое освещение, динамические тени и тени собственные (self-shadowing). Half-Life 2 добивается великолепной картинки другими, проверенными способами: увеличением числа полигонов, мягким затенением (soft shadowing) и использованием несложных микрофактурных текстур (detail textures), наложенных поверх текстур обычных. Избавляясь от англоязычных терминов, скажем просто: Кармак привычно двинул индустрию вперед, а Valve шагнула в сторону, использовав знакомые технологии на новом уровне качества. Достижения последней в другом. Во-первых, Source значительно менее требователен к системным ресурсам, поэтому он может обрабатывать больше объектов одновременно и охотно ворочается на старых конфигурациях (а именно этого ждут от движка для многопользовательской игры). Во-вторых, в Half-Life 2 встроены эталонные технологии физики и анимации персонажей, за месяц успевшие стать стандартом жанра. Анимация, впрочем, не столь божественна, как физика: движения монстров по-прежнему оставляют желать лучшего.

Человек за игрой: Джон Кармак

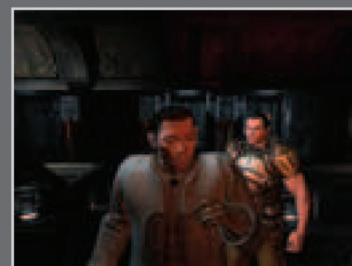


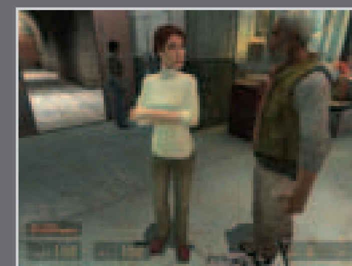
«Здорово, что Doom 3 расходится, как горячие пирожки», – шутит Джон Кармак после неудачного старта ракеты, стоившей ему 35 тысяч долларов. Ведущий программист id Software, динозавр игровой индустрии, может позволить себе маленькие слабости: красные Ferrari и аэрокосмическую компанию Armadillo Aerospace. Он похож на киношного гения-самоучку: худой, длинноволосый, из-за обязательных очков блестят умные глаза. На втором курсе Кармак бросил институт и отправился на вольные программистские хлеба. В возрасте двадцати лет, в 1990 году, Джон вместе с тогдашними коллегами по работе создал первые версии Commander Keen, и уже на следующий год они основали самостоятельную команду id Software. Кармак известен как меценат, он щедро поддерживает разработчиков программ с открытыми исходными кодами (так называемых open source), в 1997 году предложил одну из своих Ferrari победителю чемпионата Red Annihilation по Quake. Когда один из его почитателей создал на основе украденных исходников Quake патч для игры под Linux, Кармак не арестовал программиста, но взял его на работу и доверил создание коммерческой версии порта. В 1996-ом на фестивале QuakeCon он познакомился с Кэтрин Анной Кан и четыре года спустя они поженились. В августе прошлого года у них родился сын, Кристофер Райан Кармак.

3. Лицевая анимация

Doom 3 против Half-Life 2

1:2





Сорок лицевых мускулов, обещанных Valve, «решают». Герои Half-Life 2 играют, как хорошие актеры – движениями глаз, уголками губ, жестами и позами. Напротив, персонажи Doom 3 умеют только скалиться и зыркать по сторонам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Игра в игру



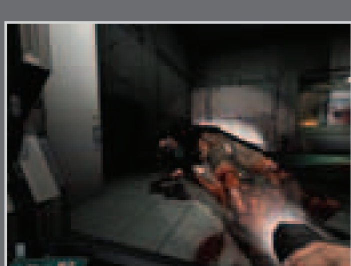
ГЕЙМПЛЕЙ DOOM 3 ПО СРАВНЕНИЮ С DOOM ИЗМЕНИЛСЯ НЕЗНАЧИТЕЛЬНО, А ФИЗИЧЕСКИЕ ЗАГАДКИ HALF-LIFE 2 ПОСЛЕ ЕЕ ЖЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ - ОТКРОВЕНИЕ.

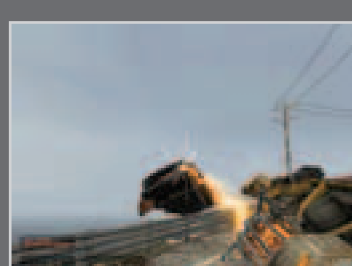
«Шутером родился, шутером и помрешь», – гласит перефразированная пословица. Оригинальные Doom и Half-Life раздвинули границы жанра, открыли новые горизонты и показали всем и каждому зимующих раков. Как обстоят дела у их потомков?
По иронии судьбы, Doom 3 заимствует добрую половину находок у Half-Life (аптечки на стенах, многострадальный фонарик, монорельсовая дорога, частые скриптовые вставки), смешивает их с идеями недооцененного массовым потребителем System Shock 2 и добавляет к этому атрибутику старых Doom: марсианскую базу, классических монстров, бензопилу и BFG. В остальном игра эксплуатирует истерзанную концепцию коридорного шутера, доводя ее до абсурда. Персонаж постоянно ищет ключи, запускает генераторы, носится по темным комнатам от двери к двери. Из двадцати восьми карт Doom 3 лишь на одной действие не происходит в футуристических кишках космической станции. И, согласно общему мнению, это лучшее место в игре.
Half-Life 2 тоже не ограничивается заимствованиями только из своего предшественника. Кажется, Гейб Ньюэлл последние пять лет лично проходил каждый серьезный шутер, выписывал удачные идеи и тыкал в них носом дизайнеров Valve. Гейб держит руку на пульсе настроений публики: ему пришло сто тысяч писем про замечательный пляж Омаха – и вуаля! Теперь Омаха есть и в Half-Life 2. Конечно, у творцов из Valve нашлись и собственные козыри: физические загадки, на которых они построили весь геймплей своего суперхита. Полностью отказавшись от ключей и паролей, подопечные Ньюэлла подсовывают игроку необычные, неизведанные головоломки и заставляют искать решение, наиболее приближенное к тому, которое сработало бы в реальности.

4. Физика

Doom 3 против Half-Life 2

1:3



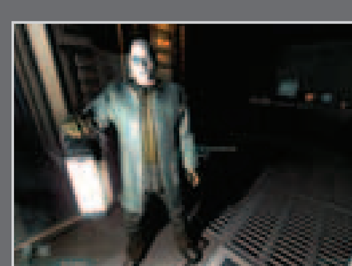


Valve построила всю игру на физических задачках, в одной из глав насильно заставляя игрока бороться с зомби только с помощью подручных средств – ловушек и радиаторов. А Doom 3? Doom 3 предъявляет отскакивающие от выстрелов бочки и правильно складывающиеся трупы (в HL2 они проходят сквозь друг друга). Маловато!

5. Освещение

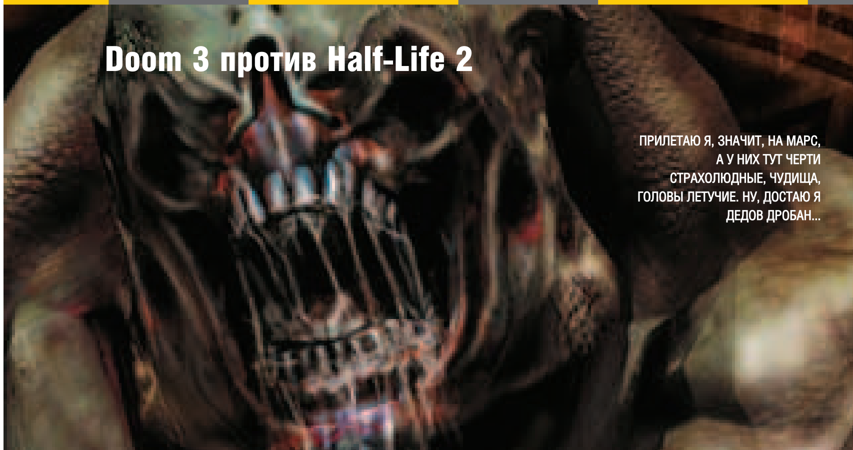
Doom 3 против Half-Life 2

2:3





Очко в пользу Кармака. Doom 3 обсчитывает каждый источник света, честно обрабатывает цветное освещение и динамические тени. В Half-Life 2 даже огромные пожарища толком не светят.



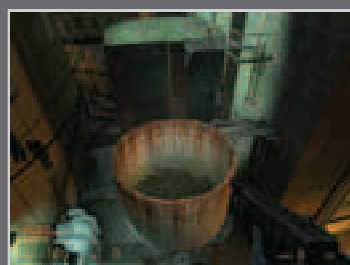
ПРИЛЕТАЮ Я, ЗНАЧИТ, НА МАРС, А У НИХ ТУТ ЧЕРТИ СТРАХОЛЮДНЫЕ, ЧУДИЩА, ГОЛОВЫ ЛЕТУЧИЕ. НУ, ДОСТАЮ Я ДЕДОВ ДРОБАН...

6. Кривые линии

Doom 3 против Half-Life 2

2:3

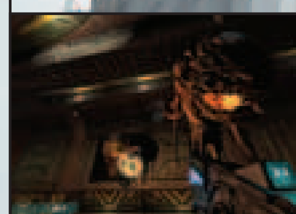




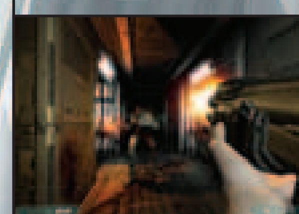
Посмотрите на ужасную угловатую бочку в Doom 3. Ровно десять граней, мы считали. Инспекция в City 17 нашла на фарах машин всего пять граней, а на приложенном к делу огромном резервуаре – лишь шестнадцать. Слабовато. Побеждает дружба.

ИСТОРИЯ DOOM

Версия 1.0 (впоследствии доросшая до 1.9) первого Doom появилась на свет десятого декабря 1993 года и сразу обвалила редкие тогда FTP-сервера. Сейчас мало кто может представить истерию, которая сопровождала тот релиз. Когда игры можно было достать только у знакомых или на радиорынке, дискета с shareware-релизом Doom казалась чем-то потусторонним. Не программным продуктом, а посланием иной цивилизации из недоступной туманности. То была великая революция. Несколько месяцев спустя Doom стал самой часто устанавливаемой программой и за два последующих года разошелся тиражом больше десяти миллионов копий, которые не скачивали и не покупали в магазине, а переписывали с дискеты на дискету. Doom 2 появился в конце следующего года и отличался от предшественника тогда еще не зазорным стандартным набором – новыми врагами, уровнями и одним видом оружия, блистательным супершотганом. В декабре 1996-го свет увидела Final Doom, последняя игра на оригинальном движке, и понеслось. PSX, SNES, Nintendo 64, GBA, 3DO, Sega Saturn – вот лишь неполный перечень платформ, на которых так или иначе злодействовали импы и какодемоны. The Ultimate Doom Trilogy появился на свет уже в этом веке, в 2003 году, и состоял из подборки старых игр с графической оболочкой для модной операционной системы Windows 95. В прошлом году история началась заново. С миром случился Doom 3.









СЮЖЕТ

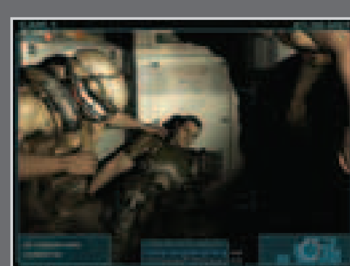
Баян в кустах

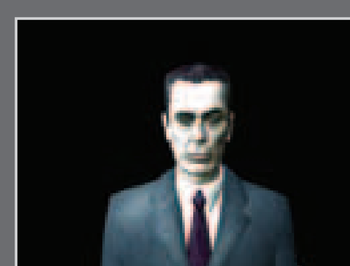
В Doom 3, где-то в районе десятого уровня, игроков осеняет: ученые, встречающиеся им на пути, делятся на три типа: строгий очкарик, молодой рохля и зашуганный азиат. Все! Десятки NPC отличаются только именами, модели остаются теми же самыми. О сюжете в таких условиях и говорить нечего. Doom 3 соткан из микросценок о том, как имп выскакивает из-за закрытой двери, как имп нападает сзади, как имп напрыгивает с потолка, как имп разбивает стекло, как ученый превращается в зомби у вас на глазах, как «поджидающий» в засаде какодемон взмывает над мостком, по которому вы крадетесь. По большому счету, в игре нет «глобального» сюжета, но зябкое, очень личное переживание не покидает вас до последнего уровня. Doom 3 – сборник страшных историй, энциклопедия разнообразных способов нападения на морпеха в лабиринтах темной космической станции. А сюжет? Где-то был, да вышел весь. Прискорбно, но в Half-Life 2 сюжет тоже не чувствуется, как не чувствуется и короткий поводок, на котором держит игрока Кармак. Half-Life 2 закидывает очнувшегося Фримена в новый мир, в иную действительность, с которой он учится как-то взаимодействовать. Вместе с ним учится и игрок. Мир Half-Life 2 свободен, в нем меньше задуманных сценок, зато достаточно запоминающихся мгновений случается «на лету», без подготовки. От такой просторной игры поневоле ждешь эпического, всеобъемлющего сюжета, который объяснит все и сразу. К середине ждешь уже одной только концовки с мыслью, что раз сейчас непонятно, она уж точно все объяснит. Но нет, не объясняет. Фанаты строят безумные гипотезы о происхождении Комбината, а мы резюмируем: продолжение самого кинематографичного шутера вышло не по-голливудски бесхребетным.

7. Сюжет

Doom 3 против Half-Life 2

2:3





Повествование никогда не было коньком Doom, и это естественно: сюжет здесь лишь фон для бойни на Марсе. Half-Life 2 обещает эпическое путешествие и подсовывает кукиш: ее мир потерял былую глубину, а персонажи превратились в бессмертных говорящих буратин. Так не достанься ж ты, очко за сюжет, никому.





СОГЛАСНО ОДНОЙ ИЗ ФЭНСКИХ ТЕОРИЙ, КОМБИНАТ ПОВЕЛЕВАЕТ ГАЛАКТИКОЙ, А ФРИМЕН ОСВОБОДИЛ ОТ ИХ ВЛАСТИ СНАЧАЛА ЗЕН, А ТЕПЕРЬ И ЗЕМЛЮ.

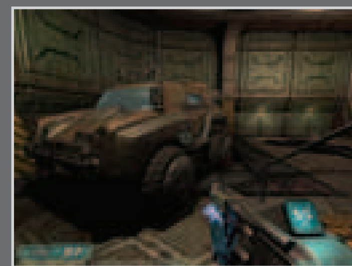


ОТЫСКАТЬ ЗОМБИ НА ЭКРАНЕ ПОМОГАЮТ ТОЛЬКО ПОДПРАВЛЕННЫЕ НАСТРОЙКИ ЯРКОСТИ МОНИТОРА. СПРАВИТЕСЬ ЛИ ВЫ БЕЗ НИХ?

9. Техника

2:4

Doom 3 против Half-Life 2





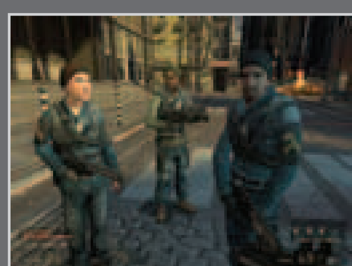
Half-Life 2 уходит в отрыв: в ней показывают два вида интерактивной техники, которые ведут себя совершенно адекватно. Doom 3 может похвастаться только сотней метров монорельса и статичным джипом, похожим на ботинок.

8. Искусственный интеллект

2:3

Doom 3 против Half-Life 2



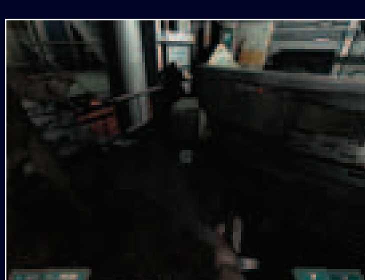


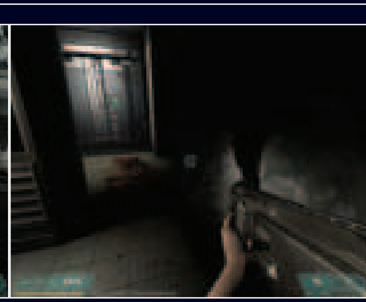
Ведомые скриптами монстры Doom 3 страстно выскакивают из укрытий, охотно преследуют игрока, стреляют и рвут когтями. AI в Half-Life 2 местами удивительно хорош (жукоподобные пришельцы, например), а местами – из рук вон плох (тупоголовые статисты земного сопротивления). Снова ничья.

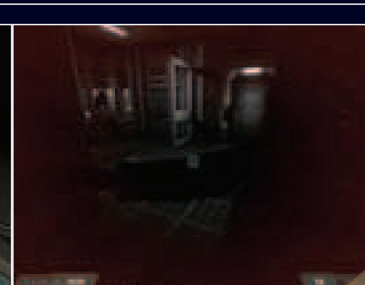


БАТАРЕЕК КОСТЮМА ФРИМЕНА ХВАТАЕТ РОВНО НА 15 СЕКУНД РАБОТЫ ВСТРОЕННОГО ФОНАРИКА. УРА ВЫСОКИМ ТЕХНОЛОГИЯМ!

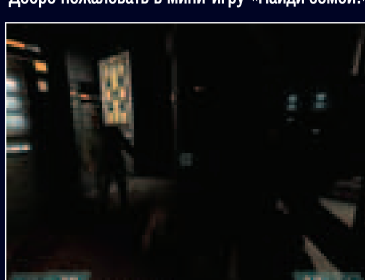
Найди зомби || Игра для наблюдательных

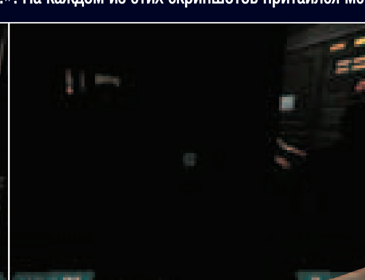






Добро пожаловать в мини-игру «Найди зомби!». На каждом из этих скриншотов притаился мертвяк. Сможете ли вы найти его?





Бонус: два мертвяка! Супер-бонус: три мертвяка!



Doom 3 против Half-Life 2

БЫТУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО ЗЛОПОЛУЧНЫЙ ФОНАРИК DOOM 3 – НЕ ПРОСЧЕТ, А ОСМЫСЛЕННОЕ ДИЗАЙНЕРСКОЕ РЕШЕНИЕ. ТАК СТРАШНЕЕ!

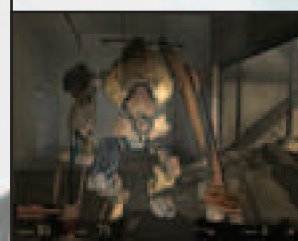
Человек за игрой: Гейб Ньюэлл

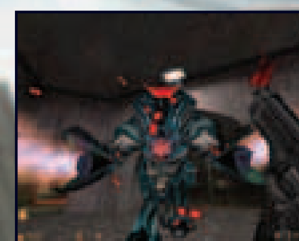


Гейб Ньюэлл, ведущий менеджер Valve, человек, с именем которого связывают успех Half-Life и Half-Life 2, подписал документы об основании Valve в день своей свадьбы в августе 1996 года. До этого Гейб 13 лет трудился на благо Microsoft, где участвовал в основании мультимедийного подразделения компании. Именно там он заработал огромные деньги, позволившие затянуть разработку игр Valve сверх всякой издательской меры. За последние десять лет Гейб из молодого специалиста превратился в крупного профессионала, способного вести сильную команду разработчиков, ставить цели и достигать их. Сейчас Гейб общается с игроками на форумах и лично отвечает на каждое присланное ему письмо. Ньюэлл совершенно четко представляет, что нужно геймерам, и сообразно этому руководит Valve. Когда программист, укравший исходный код Half-Life 2, обратился к Гейбу, желая получить работу в Valve, Ньюэлл лично проследил, чтобы хакера судили. Если верить официальному сайту Valve, самый большой вклад Гейба в Half-Life заключался во фразе: «Нельзя повертеть перед носом игрока огромной бомбой, и не позволить ее взорвать».

ИСТОРИЯ HALF-LIFE

Half-Life осчастливила собой игровые магазины 31 октября 1996 года. Изначально авторы задумывали тотальную конверсию на движке Quake, но объем работы оказался таким, что релиз пришлось отложить на год (знакомая ситуация, не правда ли?). В итоге игра имела с Quake лишь немного общего и уверенно конкурировала с сиквелом еще одного великого проекта от id. Спустя три года появилось дополнение Opposing Force, показавшее знакомые события глазами солдата, заклятого врага Фримена. Еще через два – Blue Shift, в котором игроки пробовали себя в роли охранника комплекса Black Mesa. Параллельно развивались многопользовательские режимы. В 1999 году два американских студента, Мин Ле и Джесс Клифф, открыли сайт со скромной вывеской: «Каким-то чудным образом вы попали на страничку мода Counter-Strike для Half-Life». Спустя год обоих приняли на работу в Valve, а через пару лет их детище захватило 80 процентов рынка сетевых развлечений. Работая над Half-Life 2, разработчики знали, миллионы поклонников ждут от них только абсолютного успеха, ждут игры, которая опередит время и превзойдет существующие шутеры в разы. И они ее сделали.



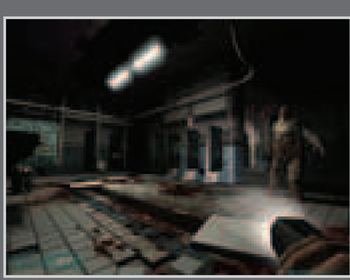


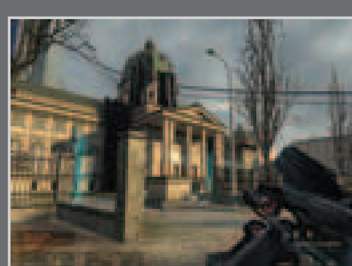




10. Архитектура 2:4

Doom 3 против Half-Life 2

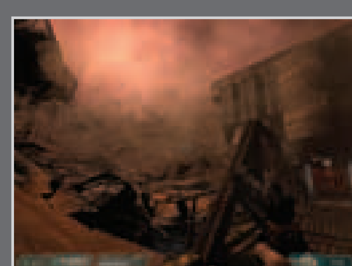


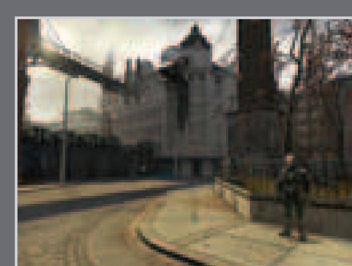


Благодаря рельефному текстурированию и честному освещению стены в коридорах от id поблескивают, как настоящие. Здания в Half-Life 2 смотрятся куда проще, зато обладают не только интерьером, но и экстерьером. Ничья.

11. Открытые пространства 2:5

Doom 3 против Half-Life 2





Doom 3 лишь изредка выпускает морпеха на неубедительную поверхность Марса, а Фримен проводит под открытым небом больше половины своего путешествия. И под каким небом! Финальный балл в пользу Half-Life 2, получите.

Короче! Последняя страница требует ответа: кто в дамках? Кто пан, а кто пропал? Где руль, а где лажа? Отвечаем односложно: Half-Life 2 взяла верх. Это не венец творения и не огромный скачок для всего человечества, но в великом противостоянии с Doom 3 «Халва» побеждает с убедительным счетом 5:2. Кармак стал заложником своей же технологии. Его мощный, современный движок подавился комплексными моделями персонажей и открытыми пространствами. Именно поэтому дизайнерам id Software пришлось изобретать бесконечные коридоры, растворять в воздухе убитых монстров и катапультировать мозги из черепных коробок взрывающихся зомби. Кармак промахнулся. Его игра хороша в своем классе, но коридорные шутеры образца девяностых нынче не в фаворе. Мы хотим острых ощущений, инноваций, хотим выдыхать восторженное «вау» и водружать перед клавиатурой подставку для падающей челюсти. Для всего этого существует Half-Life 2. Valve, как нормальный герой, пошла в обход. Отказавшись участвовать в гонке технологий, ее программисты сконцентрировались на написании стабильного движка, шустрого многопользовательского кода, на имплементации правдоподобной физики, а дизайнеры в кои-то веки изобрели незатасканные решения. На царственном лике Half-Life 2 найдутся свои прыщики, но сразу понятно: вот она, королева красоты, мисс вселенная с красной призовой ленточкой поперек упругой груди. И на ленточке – золотыми буквами – «Страна Игр» рекомендует». Справедливости ради заметим: и Doom 3 мы тоже вам искренне рекомендуем. Но все-таки после Half-Life 2...

ЖИЗНЬ ГЕЙМЕРА МОЖЕТ ОБОГАТИТЬСЯ УДИВИТЕЛЬНЫМИ СОБЫТИЯМИ, СТОИТ ЛИШЬ ПРОТЯНУТЬ РУКУ И ПОКРЕПЧЕ УХВАТИТЬ ВИТАЮЩИЕ ВОКРУГ ШАНСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ. ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ СПИСОК ИЗ 50 ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ КАЖДЫЙ УВАЖАЮЩИЙ СЕБЯ ИГРОМАН ДОЛЖЕН ПОПРОБОВАТЬ ДО ТОГО, КАК ЕГО ПОЛОЖАТ В СОСНОВЫЙ ЯЩИК. ДАННОЕ РУКОВОДСТВО – НЕОЦЕНИМАЯ ПОМОЩЬ КАЖДОМУ, КТО ХОЧЕТ ПРОЖИТЬ ПОЛНОКРОВНУЮ ГЕЙМЕРСКУЮ ЖИЗНЬ!





Откройте свежее издание Вебстера. «Видеоигра, существительное. Электронная или компьютеризированная игра, реализуемая посредством манипуляции изображениями на дисплее или экране телевизора». Как водится со словарями, определение весьма сухое.

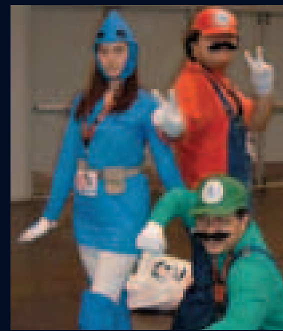
Мы, геймеры, хорошо знаем, что такое игры на самом деле. Это продолжение нас самих. Они поглощают большую часть свободного времени, служат одной из основных тем для общения. Мы знаем, как коварны могут быть игры, они из обычного подростка делают то, что японцы называют «отаку» – озабоченного собирательством маньяка. И мы знаем, как насладиться компьютеризированными играми, не превращаясь при этом в кислого нелюдима.

Ознакомившись с этим списком, вы в корне измените свое отношение к манипуляции изображениями на дисплее. Точно говорим.

50 ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ ГЕЙМЕР ДОЛЖЕН ПОПРОБОВАТЬ ПЕРЕД СМЕРТЬЮ

50 ЭКПЕРИМЕНТИРУЙТЕ С КОСПЛЕЕМ

Косплей (от «costume playing», см «Банзай!» в №173) когда-то был прерогативой японской молодежи, но сейчас эпидемия переодеваний в игровых персонажей бушует по всему миру. Японская студентка Киеко (19 лет) объясняет, что «у вас больше шансов выиграть конкурс, если костюм сделан собственноручно, а ваше поведение соответствует характеру героя». Так что если решитесь косплеить персонажей Nintendo – тренируйте гримасу невероятного, космического счастья.



44 ДОСТАНЬТЕ ХИДЭО КОДЗИМУ ПО E-MAIL

Гению уровня Кодзимы обязан сочинить письмо каждый геймер Земли. Мы попросили автора Metal Gear помочь составить этот материал. Его правая рука и звезда MGS2, Скотт Дольф, ответил следующим образом: «Привет, сейчас мы отклоняем любые предложения относительно интервью, чтобы Хидэо мог сконцентрироваться на завершении MGS3. Благодарю за понимание. Скотт». Видите? Есть контакт!

49 УСТРОЙТЕ НОЧНОЙ ИГРОВОЙ МАРАФОН

Ночной игровой марафон – вещь легендарная. Многие говорят, что выдерживали всю ночь, но большинство лукавит. Безоговорочно верить можно адептам Championship Manager, эти чудо-исполины куда выносливее остальных игроков. Фишка марафона простая: закупаетесь чипсами, двухлитровыми бутылками колы, суете в духовку пиццу и усаживаетесь за ту или иную игру на всю ночь.

47 ПУБЛИЧНО УНИЗЬТЕ РЕБЕНКА НА АВТОМАТЕ DANCE DANCE REVOLUTION

Как бы круто детишки ни отплясывали Butterfly на низком уровне сложности, им не угнаться за Tsugaru на самом высоком. Практикуйте до тех пор, пока маленький спиногрыз не разревется.

43 ДОСТАНЬТЕ СКОТТА ДОЛЬФА ПО E-MAIL

Хидэо Кодзима настолько гениален, что даже Скотту Дольфу обязан сочинить письмо каждый геймер Земли. Поэтому мы его тоже попросили помочь составить этот материал. Он сказал: «Большое спасибо, но я все же откажусь». Сработало!

46 КРУТО СМЕНИТЕ ПРИСТРАСТИЯ

Наверняка вы уже это вытворяли. Перед релизом активно рекламируемой игры объявите ее лучшим проектом всех времен и народов. Когда же она появится в продаже, погоняйте пятнадцать минут демо-диск и провозгласите ее худшим отстоем в истории человечества. Друзья не устанут вас обсуждать.

42 КРУТИТЕ ТОЛЬКО ИГРОВУЮ МУЗЫКУ НА ВАШЕЙ СВАДЬБЕ

Если вы романтик, то наверняка последуете примеру Пола Гилмора из Миннеаполиса, чья свадьба проходила под музыку из видеоигр. «Мы с любимой шли под венец под звуки попурри из Shenmue, – говорит Пол. – А наш первый танец был под Prelude из Final Fantasy VII». Горько!



45 В ОЧЕРЕДЬ, МАМИНЫ ДЕТИ!

Вы видели это в журналах, а может быть и по телеку. В ночь перед началом продаж того или иного суперхита японские геймеры занимают километровые очереди перед дверями магазинов, порой захватывая с собой спальные мешки. Почему бы не разнообразить добрую традицию, с вечера заняв очередь в магазин, возвращающий деньги за богомерзкую Driv3r?



48 УСТРОЙТЕ АРКАДУ ДОМА

Каждый настоящий геймер мечтал об этом, так [illegible] реализовать свою мечту? «Найдите старый зал игровых автоматов, который криминальные элементы содержат в качестве прикрытия для трафика человеческих органов. Требуйте, чтобы вам продали самый трухлявый и никому не нужный автомат», – советует британский эксперт Олли Бардер. «Заставьте лучших друзей тащить его к вам на пятый этаж. Сами только командуйте, ухмыляясь виду сгорбленных в угоду вашей маньячной прихоти приятелей. Затащив аппарат в квартиру, вы получите фамильную ценность, которой в состоянии дорожить только генетически модифицированный фрик».

41 ОСТАНЬТЕСЬ С ОБРЕЧЕННОЙ КОНСОЛЬЮ ДО КОНЦА

С приближением очередной смены приставочного «железа» разверйте симпатию к безнадежно устаревшей системе. Это прямо как остаться на терпящем бедствие корабле: разглагольствуйте о великолепных играх, медленно погружаясь в пучину бесталанной отрыжки еще не бросивших платформу горе-разработчиков.



40

МЕНЯЙТЕ КАРЬЕРУ – БЕРИТЕСЬ ЗА ИГРЫ ВСЕРЬЕЗ

Легендарная порнозвезда Джинджер Линн к 23 годам снялась в 69 фильмах (начала она в 21 год). Несмотря на явный успех, девушка хотела славы за пределами порнобизнеса и вступила на благословенный путь съемок в игровых заставках. Ее роль главного техника Рэчел Кориолис в Wing Commander III по сей день вдохновляет каждого, кто хочет сделать карьеру в игровом бизнесе. Бросайте работу и тянитесь к звездам!

39

ПРОВЕДИТЕ НОЧЬ ЗА ЗАГРУЗКОЙ...

Разыщите в чулане старый Spectrum или БК0010 с коробкой аудиокассет – и устройте ночку в стиле восьмидесятых! Зовите друзей, чтобы они смогли разделить с вами радость загрузок с кассеты. Только, чур, не играть: важен именно подготовительный процесс.



36

ПРОВЕДИТЕ ПРИЕМ ИЗ ФАЙТИНГА В НАСТОЯЩЕЙ ДРАКЕ

Чтобы доказать свою исключительную крутость, в кризисной ситуации обратитесь к игровому опыту. Лучший способ выйти победителем из потасовки со школьным задирой – задвинуть ему «огненным кулаком дракона». Одноклассники-геймеры должны оценить.

34

ПОТЕРЕБИТЕ ZIPSTICK

Ах, эти простые развлечения. Наверняка многие из вас выросли с джойпадом в руке и никогда не терзали хрустящую палочку с кнопочкой. Даже если вам некуда ее воткнуть, достаньте где-нибудь ZipStick, возьмите ее в постель и баюкайте себя ритмичным кликаньем.

«БРОСАЙТЕ РАБОТУ И ТЯНИТЕСЬ К ЗВЕЗДАМ!»

38

ВЫКОПАЙТЕ КАРТРИДЖИ С ИГРОЙ E.T.

Мы часто слышим о зарытых в пустыне Нью-Мехико десятках тысяч картриджей E.T. – этом памятнике коллапса Atari. Совсем необязательно стремиться отыскать и выкопать их, но почему бы нет?

37

ЗАРОЙТЕ В ПУСТЫНЕ ДИСКИ С DRIV3R

В высшей степени приятный и милосердный поступок. Используйте оставшийся после эксгумации E.T. котлован для избавления человечества от другой напасти.

35

СКАЖИТЕ ПИРАТУ, ЧТО ОН НЕПРАВ

Мы послали представителя редакции на рынок, где свободно продаются нелегальные копии игр для целого ряда платформ. Глашатай должен был поведать торгашам, что своими действиями они разрушают игровую индустрию. «Ничего мы не разрушаем, – сказал пират, которого мы назовем «Петей», – в результате реализации наших товаров люди покупают все больше приставок. Единственная консоль, для которой фиг скопируешь игру, – это GameCube. И гляньте, в какой он сейчас заднице».

33

ПРОЙДИТЕ ЯПОНСКУЮ RPG, НЕ ПОНИМАЯ ЕЕ СЮЖЕТ

Еще одно дело, за которое можно удостоиться титула наикрутейшего из геймеров. Чем сложнее игра – тем выше вы подниметесь в глазах знатоков. Особый респект заслуживает тот, кто даже не в состоянии прочесть название игры. Держите наготове носовой платок во время слезоточивого финала, когда под сенью дерева человечек с карими волосами долго разговаривает с блондинкой, а существо, которое может быть лисой (или кошкой, сказать сложно) прыгает на заднем плане, выкрикивая дурацкие иероглифы.

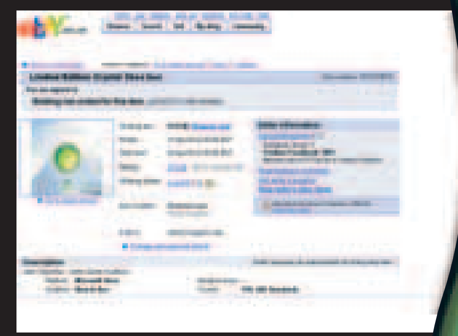
32 ОБСУДИТЕ ИГРЫ С ТРИПОМ

Трип Хокинс – игровой первопроходец и визионер, ходячий кладезь мудрости. «Соберитесь с друзьями за сеансом игры в M.U.L.E. на Atari 800 с четырьмя джойстиками или зарядите в приставку 3DO диск с Twisted! Эти штучки для четырех игроков, несмотря на солидный возраст – они вышли в 1983 и 1993 годах – до сих пор играются круче, чем все остальные проекты, когда-либо созданные гейм-индустрией», – говорит Трип. – Мое утверждение основано на том факте, что в большинство так называемых «суперхитов» люди просто не могут играть – они слишком сложные! Эта проблема частично затрагивает и M.U.L.E., но M.U.L.E. не считается. Названные мной игры – олицетворение фразы «fun for everyone», это уникальный социальный опыт, который не могут дать другие проекты». Трип ничуть не смущен: «Возможно, во мне говорит гордость творца. Мне принадлежат ключевые идеи обоих продуктов, я контролировал их разработку. Обе игры опередили свое время (и опережают до сих пор!), хотя все сложнее найти работающие системы, на которых их можно было бы запустить».

31 ОЩУТИТЕ ЛЕЧЕБНУЮ СИЛУ ИГР

Легенда британского телевидения, ведущий Ник Бакленд, делится соображениями относительно терапевтического эффекта видеоигр: «Страдая от синдрома расстройства внимания (Attention Deficit Disorder), я обнаружил, что мое увлечение приносит пользу. Все мое внимание концентрируется на прохождении того или иного уровня, в процессе игры я тренирую так называемую краткосрочную память. Видеоигры научили меня терпению и силе воли. Сподвигли на философские интроспекции и культурный инсайт. Неплохо для GTA, верно?»

30 ТОЛКНИТЕ ПУСТУЮ КОРОБКУ НА EBAY



Описание лота на онлайновом аукционе выглядело так: «Limited Edition Crystal Xbox box». Какой-то придурок потратил 115 фунтов и получил пустую коробку от «прозрачной» Xbox. «Я устроил аукцион, чтобы доказать приятелю: через eBay можно что угодно впарить тем, кто невнимательно читает описания, – сообщает нам продавец Ли Огден. «Через три дня разъяренный покупатель прислал письмо с угрозой обратиться в суд, но администрация eBay подтвердила законность сделки, и денежки остались у меня». Пожалуй, всем стоит последовать прекрасному примеру. «За мной этот трюк повторили еще человек пятнадцать», – смеется Ли. Чудесный молодой человек.

29 СДЕЛАЙТЕ СОБСТВЕННУЮ ИГРУ

Есть несколько способов. Популярное решение – RPG Maker 2000 для PC, но мы неровно дышим к RPG Maker для первой PlayStation. Вне зависимости от используемых инструментов вы продвинетесь не дальше двух экранов с криво анимированными спрайтами, отчаянно матерящимися друг на друга.

28 ВЫКИНЬТЕ ИГРОВУЮ КОЛЛЕКЦИЮ

Геймеры-ветераны относятся к своему хобби куда трепетнее новичков. С чего вдруг? Дело в том, что каждый ветеран помнит, как выбрасывал в помойку и отдавал за бесценок некогда любимые картриджи, диски и системы. Чтобы понять истинную ценность вещи, эту вещь нужно потерять. Посему предлагаем сжечь все ваши игры – сегодня же! Потом скажете нам спасибо.

27 НЕ ЛЕТАЙТЕ НА E3



Как же это здорово - не посещать E3! Вам не придется наблюдать за тем, как уважаемые разработчики, растеряв остатки достоинства, препозорно унижаются, чтобы продать свои игры. Вам наверняка понравится не-присутствовать рядом со стендистками, вяло изображающими радость при виде фотокамер. И не забудьте бонус в виде свободы от застарелого запаха пота американских игровых журналистов!

26 ПОЛУЧИТЕ ОЦЕНКУ ПРОФЕССИОНАЛА

«Увлечение компьютерными играми – вполне здоровое занятие, при условии, конечно, что игры подходящие, – считает Анетт Стюарт, учительница. – Детей не следует приучать к насилию. А в остальном - играйте на здоровье!»

25 ПОБЕДИТЕ БЛАГОДАРЯ СТРАННОМУ БАГУ

Одолеть оппонента всегда приятно, но одержать победу посредством неожиданно глюканувшей игровой механики – приятно вдвойне! Для этого подходит, например, кишащий непредсказуемыми аномалиями Sega Worldwide Soccer.

24 СЫГРАЙТЕ В «ЙОДЗИМБО»

Йодзимбо - герой одноименной картины Акиры Куросавы, расчетливый ронин, стравивший между собой две банды. Извлеките выгоду из разницы цен в соперничающих игровых магазинчиках. Купите диск по дешевке в одном, сменяйте на что-то подороже в другом. Втяните их в ценовую войну – пусть демпингуют. Нагрейте руки, потешьте тщеславие. Уловок для манипулирования этими жлобами существует множество, вам даже не понадобится самурайский меч.

23 *НЕ-ИГРАЙТЕ* В ИГРУ

Только чистокровный геймер способен запустить игру без всякого желания в нее играть. Давайте... включайте Vice City, паркуйте машину на пляже и расслабляйтесь под звуки Hall & Oates.

22 БРОСЬТЕ ВЫЗОВ СКЕЙТЕРАМ

Подтвердите свой диагноз, предложив уличной команде скейтеров за пяток баксов собрать буквы «S-K-A-T-E», уложившись по времени в две минуты. Когда они уставятся на вас, отбывайте по своим делам.

21 СКУПАЙТЕ БАРАХЛО

«Пятьсот рублей за этот Game Boy», – устало говорит человек на рынке. «Этот Game Boy» оказывается редким экземпляром Sega Nomad. Удача!.

18 ОСВОЙТЕ УПРАВЛЕНИЕ ОДНОЙ РУКОЙ

Секретная техника «однорукого» гейминга позволяет гонять персонажа, параллельно управляя автомобилем, станком или самолетом. Комбинируйте это умение с техникой «однорукого» пролистывания игровой инструкции – результаты не заставят себя ждать.

17 ПОСЕТИТЕ «ЭЛЕКТРОГОРОДОК»

Да, отправляйтесь в Японию и ныряйте в громкий омут Акихабары. В этом раю продается все, о чем когда-либо мечтал геймер.

15 УНИЗЬТЕ НЕНАВИСТНУЮ ФУТБОЛЬНУЮ КОМАНДУ

Возможно, Championship Manager создан исключительно для этой цели. Заполучите контроль над наиболее отвратительной вам командой и уничтожьте ее – разбазарьте способных игроков через бесплатные трансферы, наберите на их место сорокалетних любителей. Откиньтесь на спику кресла и наслаждайтесь.

14 СТРОЧИТЕ ПОРНОФАНФИКИ О ГЕРОЯХ NINTENDO

Писательство фанфиков. Кто-то считает это прекрасным трибьютом любимым персонажам, кто-то – паразитированием на чужом копирайте. Так или иначе, раз уж вы геймер, то обязаны хоть раз взять ручку и бумагу. Слабо превзойти произведения искусства, встречающиеся в Интернете? «Я поступлю так, как хочу. Слейся со мной, перейди на темную сторону… никто не гетеросексуален от рождения». Данный отрывок из фанфика Error по The Legend of Zelda принадлежит перу Вьянки Гонсалеса. «Вдохновением послужили произошедшие со мной события, - признается он, - мне снилось, как я в облике молодого Линка попал в другой мир, Hyrule из будущего, где в Храме Времени не было Мастер-меча, а другое оружие не работало. Проснувшись, я понял метафоричность кошмара: ребенок оказывается в будущем, где не может использовать оружие и теряет надежду вернуться». Хм-м. Гениально.

20 ПРИТВОРИТЕСЬ ДЕВОЧКОЙ НА ИГРОВОМ СЕРВЕРЕ

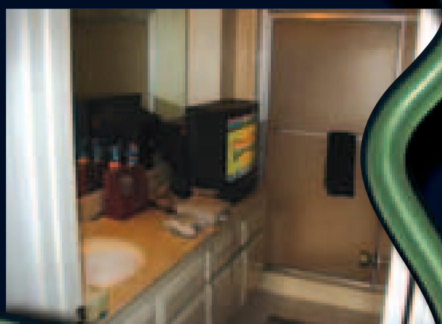
Есть компьютер с выходом в Интернет? Игры поддерживают режим чата? Вперед, в пампасы! Нам, правда, стало стыдно, поэтому ник парня, с которым мы общались, изменен.

«СИ»: Привет. Какая тут лучшая машина?
Москвич: У тебя слишком медленная. Лучше бери «феррари».
«СИ»: Это игра моего бойфренда. Я тут ничего не понимаю. Он опять ушел. Ненавижу его.
Москвич: Медленная машина у тебя слишком. Я тебя обгоню.
«СИ»: А где ты живешь? Хочу преподать ему урок.
Москвич: Кому урок?
«СИ»: Моему парню. Хочешь, устроим свиданку? Мне 19.
Москвич: Я в Москве.
«СИ»: Круто, я тоже. Так как? Мне 19. Могу приехать к тебе. Мой парень где-то шляется.
Москвич: В смысле?
«СИ»: У тебя есть девчонка?
Москвич: (пауза) Неа.
«СИ»: Хочешь, я приеду? У меня свой мотоцикл. Зажжем не по-детски!
Москвич: (пауза) У меня гости скоро. Придут ко мне.
«СИ»: Можем вместе у тебя поиграть. После того, как зажжем не по-детски.
Москвич: (пауза) Ты живешь в Москве?
«СИ»: У-гу. И я хочу твой загружаемый контент!

Тут мы заржали, и нас выкинули из чата. Чпок!

19 ВЫВЕДИТЕ ТУАЛЕТНЫЙ ГЕЙМИНГ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ

На работе можно играть не только в карманные системы. Джон Ленавей, со-основатель американской PR-компании Step 3, здорово устроился. «У нас на этаже две туалетных комнаты, одну мы используем по прямому назначению, а во второй установлен Dreamcast».



«ОДОЛЕТЬ ОППОНЕНТА ВСЕГДА ПРИЯТНО!»

16 ОБВИНИТЕ ИГРЫ В СВОИХ ГРЕХАХ

Игровые издательства то и дело участвуют в судебных тяжбах. Отличный момент для идеального преступления. Хотя мы никогда не посоветуем вам нарушать закон, вынуждены напомнить, что ваша привычка тырить жвачки из супермаркета, скорее всего, выработалась в подражание искусству ниндзюцу из Tenchu и не является следствием дефективности вашей натуры. Можете цитировать нас в зале суда.

13 ИЗОБРАЖАЙТЕ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ В ПОСТЕЛИ

Предложите девушке отыграть Маи из King of Fighters. Сами попробуйте сойти за Оптимуса Прайма из Transformers.



12 ШУГАНИТЕ НАРОД G-CON'OM

Субботним вечером побегайте по центру города, размахивая световым пистолетом G-Con. Посмотрим, как скоро вас арестуют.

11 СЫПЬТЕ ЦИТАТКАМИ ИЗ ИГР

Если мы что-то и умеем, так это пудрить мозги девушкам. Ни одна дама не устоит перед фразой: «Наверное, я попал в другой замок, потому что ты - принцесса».

6 СПАСИТЕ РЕБЕНКА ОТ ПРОИЗВОЛА

Хотите достичь душевного спокойствия за счет добрых дел? Отправляйтесь в ближайший игровой магазин. Там вам обязательно встретятся родители, выбирающие игру своему чаду. Воспрепятствуйте - ведь они гарантированно выберут ерунду. Посоветуйте им что-нибудь хорошее, и в раю вам обеспечены белые пушистые крылья. Если, конечно, вы не фанат дерьмовых игр про бои машин на ринге.

4 ЗАСВЕТИТЕСЬ В MMORPG

Посмотрим правде в лицо: MMORPG бывают поразительно скучны. Первый месяц за вами гоняется кролик. Поэтому как можно скорее надо вступить в гильдию, чтобы помогать сильным игрокам. Не так давно в EverQuest гильдии объединились и забороли исполина Керафирма. Как жаль, что вы тогда не мешались под ногами.

«СМОТРЮ ЧЕРЕЗ ОКНО НА ДЕРЕВЬЯ И ДУМАЮ: «КЛЕВАЯ ГРАФИКА!»

10 ОТОШЛИТЕ ПУТИНУ ПИСЬМО В СТИЛЕ ANIMAL CROSSING

Поддержите лидера нации единственным доступным геймеру способом: «Дорогой Владимир Владимирович, вы мне очень нравитесь. Вы очень хороший. Надеюсь, вам понравится этот апельсин. До свидания».

9 НАУЧИТЕСЬ ИГРАТЬ НА ОКАРИНЕ

Тему из «Бумера» можно освоить за какие-то три часа. Порадуйте домочадцев.

8 УЧИНИТЕ МАСШТАБНЫЙ ГЕНОЦИД

Многопользовательские игры позволяют выкашивать ближних своих одного за другим, но большинству из сетевых проектов далеко до Tribes 2. Дождитесь, когда отряду понадобятся услуги пилота, и предложите свою кандидатуру. Наберите полный транспорт народу и врубитесь на полном ходу в гору. Подло и весело.



5 МЕТНИТЕ БОЧКУ В ВОДОПРОВОДЧИКА

Хотя данный маневр сопряжен с определенным риском, вы гарантированно проведете несколько веселых минут, обсуждая с приятелями, как вызвали на дом водопроводчика и гостеприимно задвинули ему древесным жбаном!



3 ВЫДАЙТЕ БАНАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ, СВЯЗАННЫЙ С ИГРАМИ

Коли помрете, так и не сказанув ничего сверхпредсказуемого, – вы ни разу не геймер. Примеров неоригинальных умозаключений множество, и один из лучших – «Вот же я переиграл! Смотрю через окно на деревья и думаю: «клевая графика!».

2 РАЗРЫДАЙТЕСЬ ПРИ ЗВУКАХ ИГРОВОЙ МУЗЫКИ

Это вполне возможно. Рекомендуем трогательный псевдоакустический микс Monty On The Run High-Score Table Боба Хаббарда. Подробнее об этой и других душещипательных мелодиях – на сайте www.remix64.com.



7 УБЕДИТЕ ОРТ ЗАПУСТИТЬ ИГРОВУЮ ПЕРЕДАЧУ

Отчаялись увидеть программу об играх по телевизору? Сделайте ее сами. Мы отослали на ОРТ такой дизайн-документ: «Двое страдающих излишним весом мужчин среднего возраста, которые много знают об играх, сидят в комнате и играют, иногда разговаривая об играх с другими игроманами и людьми, делающими игры». Ответ пришел в тот же день: «Кто захочет на это смотреть? Что интересного в том, чтобы наблюдать за играющими?». Любые попытки сделать игровое шоу встретят сопротивление? «Нет, просто программа должна быть интересной, динамичной и зрелищной. Может, лет через десять, когда телевидение станет интерактивным, ситуация изменится».



1 ПРОЙДИТЕ ДО КОНЦА ХОТЬ ОДНУ ИГРУ. ПО-ЧЕСТНОМУ

Грустный факт: многие из тех, кто считает себя геймерами, не прошли ни одной игрушки. Слишком многие сегодня остаются дилетантами, опасливо плещущимися на мелководье и не рискующими окунуться в огромный океан игр. Наполните собственное существование смыслом: пройдите хотя бы одну игру до того, как небо свалится на эту грешную землю. Только не тратьте время на Deus EX: Invisible War – уж больно там концовка фиговая.



F.E.A.R.

Японский хоррор и голливудская динамика в игровом проекте от Monolith. Уже можно бояться!

ЭТИ ПАРНИ ЕЩЕ НЕ ЗНАЮТ, ЧТО ИХ ЖДЕТ. НЕ ЗНАЕМ И МЫ. НО ДОГАДЫВАЕМСЯ...



СКРИНШОТ, С КОТОРОГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ, ИЛИ ДЕМОНСТРАЦИЯ СПЕЦЭФФЕКТОВ НОВОГО ДВИЖКА. ПОТОМ БЫЛО ОБЪЯВЛЕНО: MONOLITH ГОТОВИТ СЛЕДУЮЩИЙ ШУТЕР.



ПОСЛЕ БОЙНИ ЗДАНИЕ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В СОДОМ. ИЛИ В ГОМОРРУ. ХОТЯ В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ ЯПОНСКО-МУ ХОРРОРУ ЭТО НЕ ОЧЕНЬ-ТО СООТВЕТСТВУЕТ.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2005 год

ОНЛАЙН:
http://www.vugames.com/product.do?gamePlatformId=1833



Я СВОБОДЕН! Я ПТИЦА! СМОТРИТЕ, Я ЛЕЧУ!



СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ В F.E.A.R. ПОКА НЕИНТЕРАКТИВНЫ: РУЛИТЬ НЕ ДАЮТ.

Пока Doom 3 и Half-Life 2 бодаются, выясняя, кому из них достанется звание лучшего FPS-2004, в Monolith монтируют F.E.A.R. – игру, смешивающую нарративный опыт (обо что «споткнулись» сценаристы Valve) с ураганными, смерчевыми перестрелками, противоестественными существами (территория id Software) и топовой графикой, свойственной обоим блокбастерам.

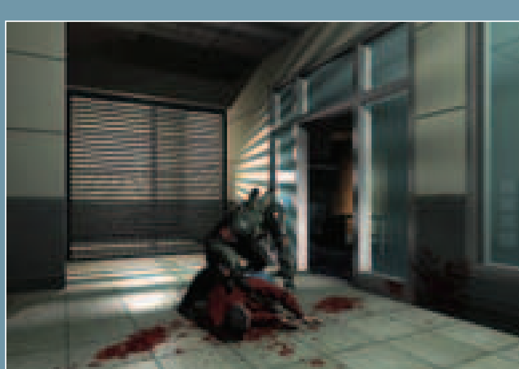
Со дня основания студии прошло уже десять лет. Все это время Monolith не лаптем щи хлебала, а оттачивала умение создавать шутеры от первого лица. В результате творческих поисков на свет появились Blood, Shogo, No One Lives Forever, Aliens vs. Predator 2 и TRON 2.0. Новое детище студии оснащено мотором последнего поколения, который приходит на смену стареющему Lithtech. Качество и быстродействие (выражаемое в кадрах в секунду) графики сходно с показателями, которые выдает трудяга Source: безымянный пока движок поддерживает DirectX 9.0, понимает шейдеры и меши, с особенным пиететом относится к цветному динамическому освещению. За исполнением законов Ньютона следит физический моторчик Havok – тот, что показал себя миру в Half-Life 2 и Deus Ex: Invisible War.

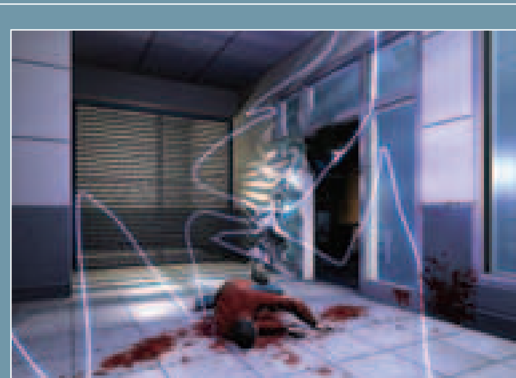
Однако авторы не собираются следовать за Valve в принципах постановки игровых задач. Если персонаж F.E.A.R. захочет накидать под мост полых бочек, то мост, конечно, поднимется и выдержит его вес, но вряд ли ему придется столкнуться с такой обыденной головоломкой. Цель разработчиков – не сотворить физически правильный или революционно красивый шутер, а обеспечить иллюзию пог-

«Наша главнейшая задача состоит в том, чтобы не создавать расписного героя, а отдать его роль игроку и завернуть вокруг него тяжеловесный сюжет».

ЧТО ДЕЛАЮТ В F.E.A.R. ОБЫЧНЫЕ СОЛДАФОНЫ?

Сэмфишеры в спецкостюмах движутся неестественно и подаются как демоны, а не люди. В динамике играющему кажется, что солдат не просто склонился над трупом, а, натурально, жрет мертвечину. С другой стороны, может, так оно на самом деле и было, да и голубые щупальца, появляющиеся, когда спецназовец включает оптический камуфляж и растворяется в эфире, наводят на нехорошие мысли.

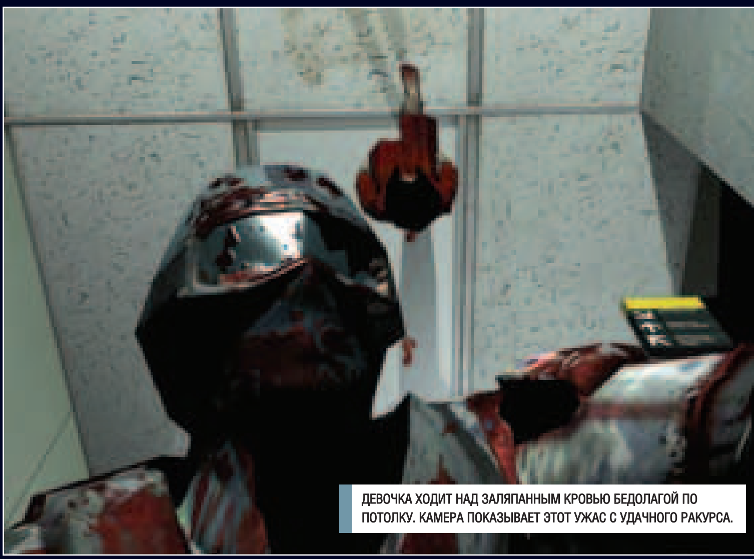






БОЕЦ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ FIRST ENCOUNTER ASSAULT AND RECON КРЕПОК ТЕЛОМ И ДУХОМ. ПОМОЖЕТ ЛИ ЭТО ЕМУ?

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ДЕВОЧКА ХОДИТ НАД ЗАЛЯПАННЫМ КРОВЬЮ БЕДОЛАГОЙ ПО ПОТОЛКУ. КАМЕРА ПОКАЗЫВАЕТ ЭТОТ УЖАС С УДАЧНОГО РАКУРСА.



АВТОРЫ НЕ СОБИРАЮТСЯ ДАВАТЬ ПРЯМОЙ КОНТРОЛЬ НАД ТОВАРИЩАМИ, ЧТОБЫ НЕ РАССЕИВАТЬ ВНИМАНИЕ ИГРОКА.

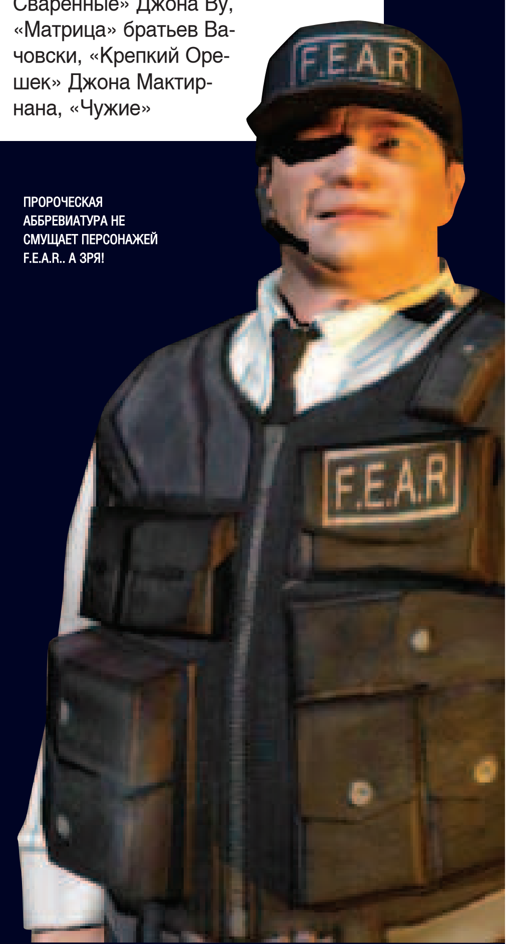


Протагонист у Monolith – не витающие в воздухе две руки и автомат, а здоровый, крепкий мужик со всеми полагающимися частями тела.

ружения в кинофильм. Одна такая игра есть, и вы ее знаете: это образцовый научно-фантастический Half-Life, до отказа набитый скриптовыми сценарными заставками. F.E.A.R. же, в точнейшем соответствии с названием, создается как мощный хоррор. Японский хоррор.

САДАКО

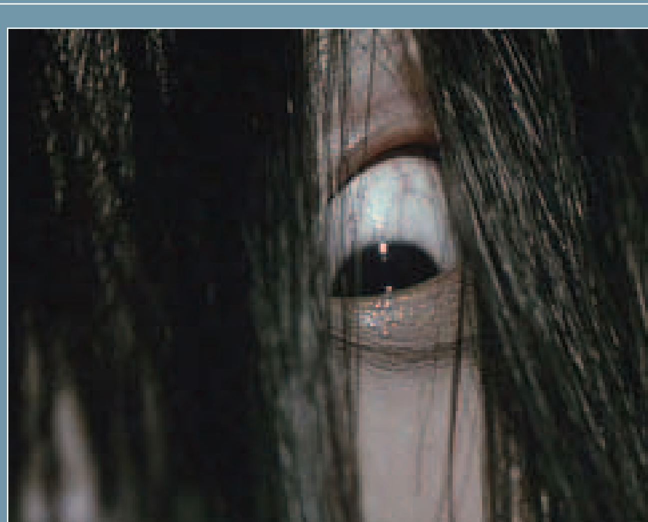
В качестве ориентира выбран не весь жанр фильмов ужасов, а один ярчайший его представитель – «Звонок» режиссера Хидео Накаты. Впрочем, обо всем по порядку. Отмотаем ленту к хронологически верному началу. Конрад Криг, талантливый боец подразделения First Encounter Assault and Recon (эдакого вооруженного варианта «Секретных Материалов»), в нерабочее время вламывается в штаб команды и освобождает одного из заключенных, талантливого медиума, способного проникать в воспоминания посторонних людей, поедая их плоть. Перемотка на несколько дней вперед. Центральный персонаж игры (которым и придется управлять вам) – молчаливый, словно Гордон Фримен – поступает в F.E.A.R. новобранцем, заменяя Конрада. Первое задание не заставляет себя ждать: неизвестные террористы захватывают офис аэрокосмической корпорации Armacham и, предположительно, берут заложников. Отряд спецназовцев Delta Force, штурмовавший здание, в полном составе как сквозь землю провалился, и власти обращаются к вашему начальству, специалистам по необъяснимым и непознанным ситуациям. Ударный отряд с вертолета высаживается на крышу здания и начинает прорываться внутрь. Стоп, конец записи. Только эта часть игры и была показана на E3. О дальнейших событиях сведения обрывочные: говорят, из корпорации похитят крупного специалиста по космическим исследованиям, а ваш предшественник будет иметь к этому самое непосредственное отношение. Впрочем, завихрения сюжета в F.E.A.R. не имеют такого фундаментального значения, как способы их подачи. Крейг Хаббард, ведущий дизайнер игры, заправский синефил, называет источники вдохновения: «Круто Сваренные» Джона Ву, «Матрица» братьев Вачовски, «Крепкий Орешек» Джона Мактирнана, «Чужие»



ПРОРОЧЕСКАЯ АББРЕВИАТУРА НЕ СМУЩАЕТ ПЕРСОНАЖЕЙ F.E.A.R.. А ЗРЯ!

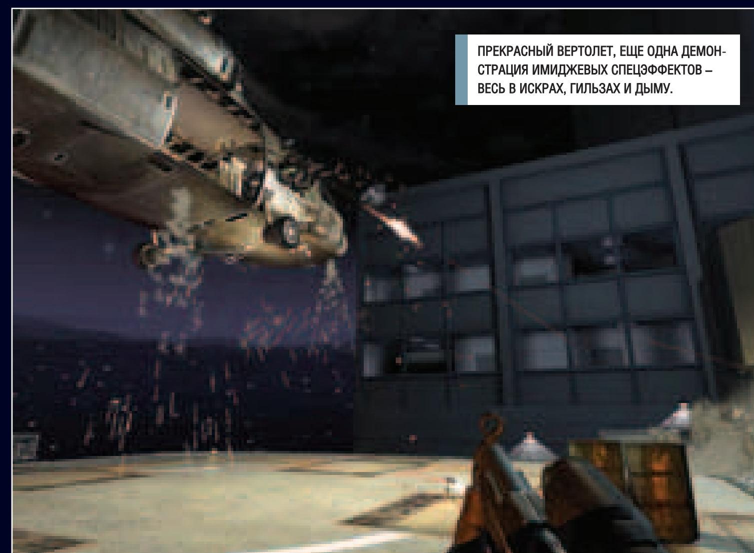
ДЗЫНЬ-ДЗЫНЬ. ВНИМАНИЕ-ВНИМАНИЕ, ГОВОРИТ ЯПОНИЯ.

Японский «Звонок», ставший самым кассовым фильмом ужасов в истории страны, не только породил сиквел и приквел, но стал настолько популярен, что американцы сняли римейк, а сейчас делают то ли сиквел римейка, то ли римейк сиквела. Как бы то ни было, критики единодушно признают именно японскую версию фильма наиболее оригинальной, пугающей и противоестественной. Ей совершенно чужда буржуазная манера попкорнового, кинотеатрового ужаса – японский «Звонок» страшит обыденными вещами, вдруг обретающими потусторонние свойства. Интересный пример: чтобы наделить героиню неестественной походкой, Хидео Наката попросил актрису пройти спиной вперед и затем прокрутил пленку в обратном направлении. Получилось двойне, втройне страшно.





УЖ НЕ ЭТОТ ЛИ ТИП «ПРОНИКАЕТ В ВОСПОМИНАНИЯ ПОСТОРОННИХ ЛЮДЕЙ, ПОЕДАЯ ИХ ПЛОТЬ»?



ПРЕКРАСНЫЙ ВЕРТОЛЕТ, ЕЩЕ ОДНА ДЕМОНСТРАЦИЯ ИМИДЖЕВЫХ СПЕЦЭФФЕКТОВ – ВЕСЬ В ИСКРАХ, ГИЛЬЗАХ И ДЫМУ.

MONOLITH И КИНОЛИЦЕНЗИИ

Полгода назад студия Monolith была куплена известным гигантом Warner Bros. И тишина: студия не делает громких объявлений, не анонсирует игры по лицензиям, которыми владеет титаническая корпорация. Саманта Райан, президент Monolith, так комментирует ситуацию: «Warner Bros. дает свои лицензии тем командам, которым они больше подходят. Если они захотят создать экшн или MMORPG, мы им пригодимся. Ну а если не захотят, что ж, мы не строим из себя экспертов в прочих жанрах, пусть ими займутся другие команды. Warner Bros., безусловно, будет продолжать сотрудничество со сторонними разработчиками и издателями».



МАСШТАБ СЛЕДОВ ОТ ПУЛЬ НЕВЕРОЯТЕН. НЕ С КУРИНОЕ ЯЙЦО И НЕ С КУЛАК ДАЖЕ, А, СМОТРИТЕ САМИ, С ГОЛОВУ СОЛДАТА.



Джеймса Кэмерона и, конечно, уже упомянутый «Звонок» Хидео Накаты. «Наша главнейшая задача, – раскрывает карты Крейг, – состоит в том, чтобы не создавать расписного главного героя, а отдать его роль игроку и завернуть вокруг него, игрока, тяжеловесный сюжет, как мы в Monolith умеем».
На службу этой идее поставлены изобразительные средства движка F.E.A.R. Роль технологии поясняет ведущий программист Джон О'Роке: «Мы создали список эффектов, которые пригодятся дизайнерам, когда те будут раскрывать перед игроком сюжетные тузы. И стали работать, вычеркивая из списка один пункт за другим. Мы не отказываемся от удачных, но трудно реализуемых идей, наоборот, мы ставим технологию на службу творчеству, погружая играющего в центр фильма-боевика». На E3 показали, как выглядит результат в действии. Многие шутеры центрируют внимание играющего на архитектурных шедеврах или сверхдетализированных противниках, а изюминка F.E.A.R. – спецэффекты, сверкающие на экране едва ли не ежесекундно. Каждая пуля оставляет в стене неаккуратную дыру, разбрасывает снопы искр, раскидывает мелкие предметы обстановки, поднимает клубы пыли и осыпавшейся штукатурки. Тон задает высадка с вертолета в самом начале демонстрации: шестиствольный «Вулкан» поливает площадку огнем, создавая около обстреливаемого входа плотную

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



дымовую завесу, которая не спешит оседать, даже когда выстрелы затихают. Гранаты прекрасно ладят со slo-mo, любимым эффектом Джона Ву. В «заторможенном» времени вы словно оказываетесь под водой и наблюдаете, как пули неохотно рассекают пространство, как словно в танце движутся террористы и расходится, преломляя свет, сферическая ударная волна.

ДРУГАЯ СТОРОНА ГРИБА

Стоп! Террористам в японском хорроре не место, да и сценарий никакой «Аль-Каеды» тоже не обещал. Какое место в истории занимают эти запакованные в бронекостюмы парни, пока неизвестно, но понятно, что именно они добавляют к сюжетному остову необходимое мясо геймплея. За вычетом спецэффектов, в перестрелке «от F.E.A.R.» есть только одна необычная деталь – ноги. Протагонист у Monolith – не витающие в воздухе две руки и автомат, а здоровый, крепкий мужик со всеми полагающимися частями тела. Инновацией это не назовешь, подобное было и раньше, например, в New World Order или Trespasser, но здесь конечности впервые несут смысловую нагрузку. Среди движений замечен достойный Джеки Чана удар ногой в прыжке, который исполняется в высшей степени оригинально: вы от первого лица видите, как персонаж взмывает в воздух, «вытягивает на экран» ногу и впечатывает подошву в лицо неподходящей национальности.

Куда больший восторг вызвала у нас сюжетная половинка – жуткая и жутко красивая. Дизайнеры со знанием дела вызывают в играющем ощущение беспокойства, волнения и тревоги, перетекающее в озноб и ужас, когда в лифте мигает свет и вы на секунду оказываетесь один на один с возникшей из пустоты той самой девочкой, лица которой никто не видел. Да-да, все спецприемы японского хоррора на месте. Авторы в полной мере эксплуатируют достоинства «Звонка»: уважают тишину, пугают ледяным спокойствием, не показывают опасность в лицо, раскрывают карты медленно, наслаждаясь страхом игрока. С другой стороны, западных находок тоже достаточно: масса трупов, литры крови, типичное контртеррористическое оружие и одностороннее общение с сослуживцами (как в Half-Life 2, ага). На E3 показали затравку – самое начало истории с несчастной девочкой – и журналисты принялись наперебой петь про «ужастики» и Страну восходящего солнца. Второй уровень – погоню на хайвее – никто толком не видел, и там уже будет превалировать не сюжет, а экшн. Из врагов мы знакомы лишь с несчастными безликими террористами, но ходит слух, что ключевыми персонажами игры будут люди со сверхъестественными дарованиями, вроде боссов Metal Gear Solid. Кто составит компанию молчаливой малышке? Как будет воплощена техника – обещанные автомобили и мотоциклы? Наконец, что возьмет верх – спецназовский экшн или кинематографичный хоррор? Пока на эти вопросы нет ответов, да и дата окончания разработки неизвестна даже самим создателям. В любом случае, в истории Monolith плохих шутеров раз-два и обчелся, да и те – сиквелы. Делайте выводы! ■



ПЕРВЫЕ МИНУТЫ F.E.A.R. ЖИВО НАПОМИНАЮТ НАЧАЛО HALF-LIFE: OPPOSING FORCE.



БЕДНОСТЬ ИНТЕРЬЕРОВ К РЕЛИЗУ ЛИКВИДИРУЮТ, А КРОВАВЫЕ СЛЕДЫ ДЕВОЧКА ОСТАВЛЯЕТ УЖЕ СЕЙЧАС.

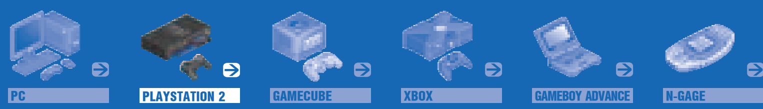

THE
ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА
FALL
Конец Света наступил.
Жизнь продолжается.
- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с различными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D-звук.

Death by Degrees

Нина Вильямс в своем первом сольном проекте. Успех гарантирован.



ПО ХОДУ ДЕЙСТВИЯ НИНА НЕ РАЗ БУДЕТ ПЕРЕОДЕВАТЬСЯ. ОДНАКО КАЖДЫЙ НОВЫЙ НАРЯД БУДЕТ НЕ МЕНЕЕ ОТКРОВЕННЫМ, ЧЕМ ПРЕДЫДУЩИЕ.



Автор:
Яна Сугак
kairai@pisem.net



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	1С
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.mtggame.com/

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ТЕМНЫХ КОРИДОРОВ ПОДЗЕМЕЛИЙ И ПОЛУРАЗРУШЕННЫХ РЗАВОДОВ В ИГРЕ ПОКА НЕ НАБЛЮДАЕТСЯ.



ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЕЙ ЗАЙМЕТ У ВАС НЕ МЕНЬШЕ ВРЕМЕНИ, ЧЕМ ДРАКИ С ОХРАНОЙ.

Со времен E3 утекло немало воды, дважды Namco демонстрировала Death by Degrees широкой публике. Сказать, что оная публика была поражена, нельзя. Отметить, что разработчики хотят сотворить нечто большее, чем клон Rise to Honour с девочкой из Tekken, можно. Рецепт? Сделать модный многопрофильный боевик – с элементами stealth action, beat-'em up и RPG, взять на вооружение термин story-driven. И еще три раза поменять название – на счастье, видимо. Что будет написано на коробке европейской версии, гадать сейчас не смею – читайте лучше наши новости.

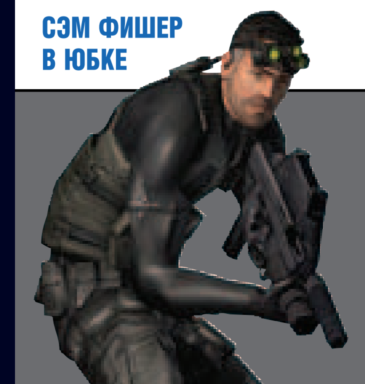
SEX SELLS

Блондинка с пышным бюстом игру продаст лучше, чем отморозок из якудзы – хоть бы его и обожали все фанаты Tekken от мала до велика. В превью (номер 15 за 2004 год) я говорила о своих сомнениях относительно узнаваемости Нины Вильямс, однако сейчас они уже не представляются значительными. Кто слышал о Ларе Крофт до релиза Tomb Raider? Namco идет протоͅренной дорожкой – модель главной героини идеальна, ладные груди и аппетитная попка неустанно маячат перед глазами несчастного геймера, а одежда время от времени рвется по прихоти сценаристов. Стоит начаться сюжетному ролику, как камера приближается, и существо с джойстиком бьется в экстазе. Не фильмы от Private, конечно – Namco рассчитывает получить «всего лишь» рейтинг Mature для своей игры, – но эффект обещает быть поразительным. Дело не только в объеме бюста и условности одежды – в каком-нибудь Charlie's Angels, не приведи господи, девочки тоже выглядели неплохо. Но Нина, понимаете ли... настоящая, не кукольная. Брутальная, дикая, живая.

WILLIAMS. NINA WILLIAMS

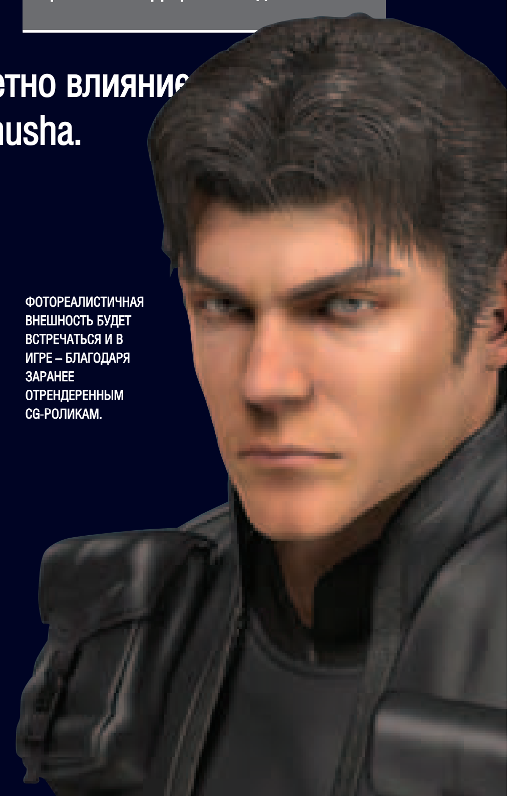
О сюжетной завязке я уже рассказывала в общих чертах в

СЭМ ФИШЕР В ЮБКЕ



В одной из локаций Нине понадобится выяснить секретный код. На помощь суперагенту придет радиоуправляемый робот Stingray! Трам-пам-пам! Небольшой полет по вентиляционной шахте – и вы уже в комнате, где искомый код можно прочитать. Чудеса техники! На вооружении у Нины есть и портативный сканер отпечатков пальцев. Я такой когда-то у Джеймса Бонда видела в одном из его приключений на PS one. Используется он просто. Нашли достойного, по мнению охранной системы, человека, разрубили его пополам катаной, сняли «пальчики», а затем предъявили их электронному замку. Что еще? Умеет ли Нина прятать трупы в шкафчики, не знаю, а вот «мягко» обезвреживать террористов – да.

Это действительно вполне современный приключенческий боевик, где заметно влияние Metal Gear Solid, Splinter Cell, Prince of Persia: The Sands of Time и даже Onimusha.



ФОТОРЕАЛИСТИЧНАЯ ВНЕШНОСТЬ БУДЕТ ВСТРЕЧАТЬСЯ И В ИГРЕ – БЛАГОДАРЯ ЗАРАНЕЕ ОТРЕНДЕРЕННЫМ CG-РОЛИКАМ.

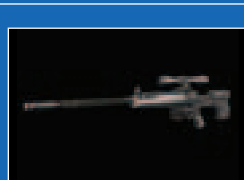
ПУЛЯ - ДУРА, ТОНФА - УМНИЦА

Если снайперская винтовка предназначена для особого режима, а пистолет и автомат эффективны лишь на расстоянии, то тонфа - идеальное оружие для расшвыривания толпы наседающих на вас громил. Как и известный всем поклонникам японских боевых искусств сай, тонфа – «крестьянское оружие». Сначала это была лишь ручка из твердой породы дерева от жернова, предназначенного для помола соевых бобов и зерна. Современная тонфа часто применяется как холодное оружие для полиции.

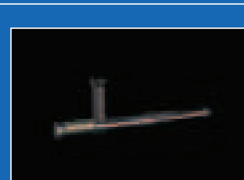
Техника ее применения тесно связана с техникой каратэ. Тонфа позволяет наносить тычки или удары наотмашь с большой силой. При этом брусок из твердого дерева служит продолжением руки. Быстрым движением запястья и руки боец может развернуть тонфу так, чтобы более длинный конец бруска повернулся вперед и ударил противника с большой силой.
Эту полезную штуку можно легко приобрести в Рунете. Например, на сайте http://www.karate-shop.ru.



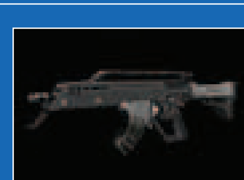
Обыкновенный пистолет. Дальнобойность невысока.



Снайперская винтовка. Снимает гадов издалека.



Тонфа полицейского образца. Для близких контактов.

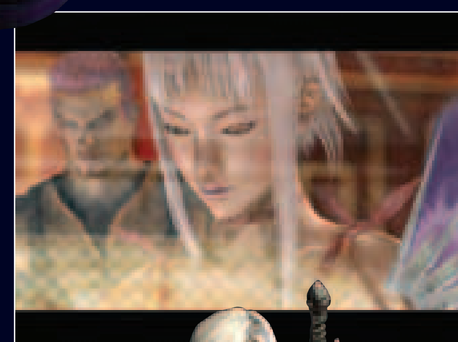


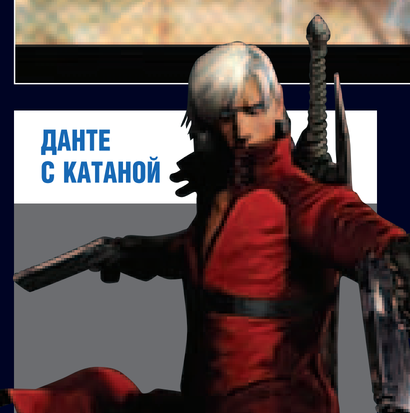
Автомат. Поливает врагов очередями свинца.

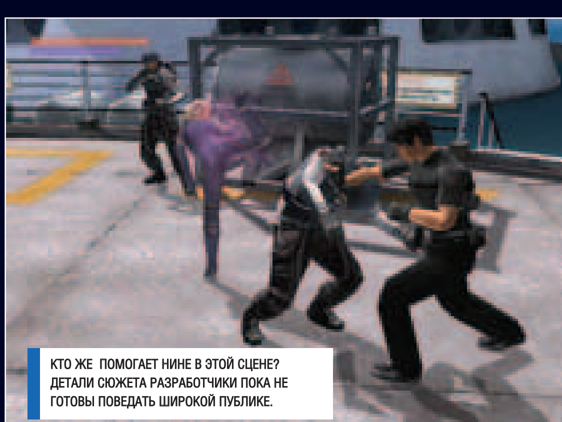


НА ВЫСТАВКЕ E3 2004 МОЖНО БЫЛО УВИДЕТЬ ЖИВУЮ НИНУ, РАЗМАХИВАЮЩУЮ РУКАМИ И НОГАМИ СОВСЕМ КАК В ИГРЕ. ИЛИ НА КАРТИНКАХ.

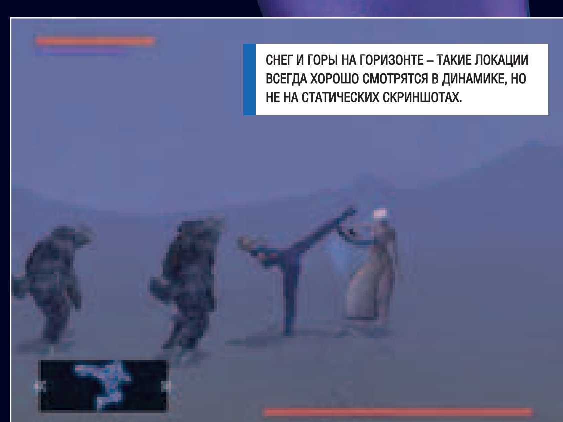
прошлый раз. Добавлю лишь, специально для самых дотошных геймеров, что Death by Degrees однозначно определяется в пресс-релизах как приквел ко всем играм серии Tekken. Тут вы увидите, чем занималась Нина до своего дебюта в известном файтинге. Сколько ей лет во времена Death by Degrees? Ответ простой: не знаю. Корректность таймлайна оставим на совести разработчиков, хорошо? Новой информации по поводу истории не так мало – пресловутый час настоящего CG никто еще не видел, а разработчики на все вопросы журналистов отвечают одинаково: «фанаты Tekken будут счастливы». И точка. Зато ясно, что океанским лайнером – локации с E3 – мир игры не ограничится. Путешествовать по миру Нине придется около двадцати часов чистого времени, посетив при этом 140 «комнат». Под последними, видимо, подразумевается пространство, по которому можно бродить без дополнительных загрузок. Геймплей Death by Degrees с учетом двух осенних демок уже не позволяет зачислить игру в клоны Rise to Honour. Вы будете смеяться, но это действительно вполне современный приключенческий боевик, где заметно влияние Metal Gear Solid, Splinter Cell, Prince of Persia: The Sands of Time и даже Onimusha. Бои удачно разбавлены решением пазлов, время от времени вниманию геймера предлагаются мини-игры, и все это оформлено неплохим сюжетом. Загадки чаще попадаются из разряда «найди предмет и







КТО ЖЕ ПОМОГАЕТ НИНЕ В ЭТОЙ СЦЕНЕ? ДЕТАЛИ СЮЖЕТА РАЗРАБОТЧИКИ ПОКА НЕ ГОТОВЫ ПОВЕДАТЬ ШИРОКОЙ ПУБЛИКЕ.



СНЕГ И ГОРЫ НА ГОРИЗОНТЕ – ТАКИЕ ЛОКАЦИИ ВСЕГДА ХОРОШО СМОТРЯТСЯ В ДИНАМИКЕ, НО НЕ НА СТАТИЧЕСКИХ СКРИНШОТАХ.



СНАЙПЕРСКИЙ РЕЖИМ ФУНКЦИОНИРУЕТ ОТЛИЧНО. КОНЕЧНО, СПЕЦИАЛЬНОЕ ПЕРИФЕРИЙНОЕ УСТРОЙСТВО ВРОДЕ ВИНТОВКИ ИЗ АРКАДНОЙ ВЕРСИИ SILENT SCOPE, ОТНЮДЬ БЫ НЕ ПОМЕШАЛО, НО ВСЕ ЖЕ ИГРА ПОСВЯЩЕНА НЕ ТОЛЬКО ОТСТРЕЛУ ТЕРРОРИСТОВ С БЕЗОПАСНОГО РАССТОЯНИЯ. ДА И ДОМАШНЯЯ ВЕРСИЯ SILENT SCOPE ОТЛИЧНО ОБХОДИЛАСЬ БЕЗ ВИНТОВКИ.

ДАНТЕ С КАТАНОЙ

Уже давно подмечено: катана для разработчиков видеоигр представляется чудо-оружием не меньшей силы, чем «Шагоход» Кодзимы. Во всяком случае, оно эффективнее пистолетов и автоматов и проще в применении, чем руки и ноги. Жаль, что игровая механика Death by Degrees не предполагает красивых комбинаций атак, использующих быструю смену оружия. Теоретически у Нины есть все, чтобы «косплеить» Данте. На практике плавные переходы (Natural Combo в терминологии Soul Calibur) между атаками холодным и огнестрельным оружием невозможны. Эстетика боя в Death by Degrees скорее напоминает об Alias, Charlie's Angels и все том же Rise to Honour. Отдаленно – Prince of Persia. Меньше связок, больше красивых и разнообразных приемов.



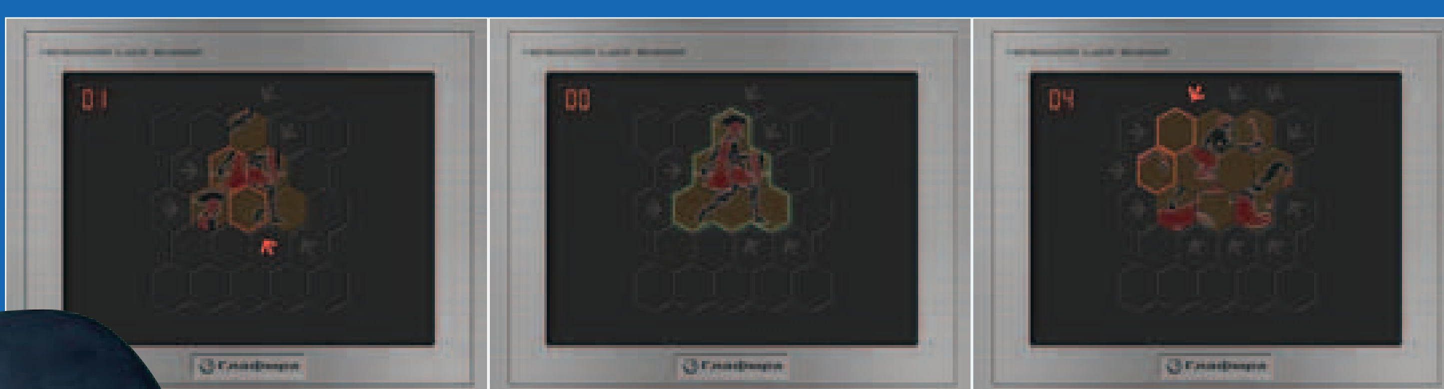
КАЧЕСТВЕННЫЕ CG-РОЛИКИ – ОДНО ИЗ САМЫХ ВАЖНЫХ ДОСТОИНСТВ DEATH BY DEGREES. РЕДКОСТЬ ПО НЫНЕШНИМ ВРЕМЕНАМ.

ЛАРА КРОФТ БЕЗ КОСИЧКИ



В превью я рассказывала о специальном снайперском режиме, где Нине предлагается «снимать» врагов издалека, вспоминая навыки Silent Scope. Разработчики этим не ограничиваются, предлагая героине заняться плаванием. От... первого лица. Не красоты ради, а чтобы добираться вплавь туда, куда пешком путь заказан. Непонятно только, почему нельзя камеру выгодно разместить чуть позади девушки. Слишком будет напоминать Лару Крофт? И что с того? Видимо, в финальной версии будут и другие мини-игры или аркадные вставки, если угодно. Вряд ли у Death by Degrees будут проблемы с разнообразием.

ПАЗЛЫ И ЖАНРОВАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ



Загадки а-ля Onimusha в Death by Degrees будут встречаться если не на каждом шагу, то достаточно часто. Этот факт выводит игру за рамки аркадного боевика и прямого конкурента Rise to Honour. Стоит ли называть ее соперником Splinter Cell и все той же Onimusha? Узнаем после релиза!



ДЕТАЛИ СЮЖЕТА ИГРЫ ПОКА ОСТАЮТСЯ ТАЙНОЙ ЗА СЕМЬЮ ПЕЧАТЯМИ.

принеси туда», но не факт, что в финальной версии не будет и более оригинальных. Ценные подсказки выдаются в видеороликах, а необходимые вам «ключи» охраняются мастерами боевых искусств, так что как ни крути – скучно не будет. Умение Нины применять гаджеты ставит ее на одну доску с другим именитым британским шпионом. Тот, правда, всегда действовал аккуратно, как настоящий джентльмен. Нина чаще идет напролом, а противников обездвиживать и секретные коды искать управляемым удаленно роботом согласна только, если ее к этому вынудят обстоятельства. Но тоже неплохо.

KICK SOME ASS

Управление двумя аналоговыми ручками, где одна отвечает за передвижение Нины, а вторая определяет направление ударов, придумано впервые не в Death by Degrees. Чужие идеи в Namco переработали творчески, подготовили красивый видеоряд (уточняю: Нина может наносить удары в любом направлении: ногой назад или рукой вправо, не поворачиваясь для этого всем корпусом) и отличный набор оружия – холодного и огнестрельного (применяется оно ровно так же, как руки и ноги – интуитивно). Судя по демкам, уровень сложности в Death by Degrees намечается

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ



В одной из миссий Нине придется управлять маленьким летающим роботом со встроенной камерой. Он позволит проникнуть в закрытое помещение и прочитать секретный код. Интересно, что аналогичная сцена была представлена в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, только там через вентиляционную шахту надо было провести маленькую управляемую ракету.

серьезный, но не смертельно сложный. Что касается ранее заявленных специальных приемов и феномена «девочка-рентген», то и с ними ситуация прояснилась. Размахивая руками-ногами, Нина заполняет линейку «фокуса», а как индикатор дойдет до крайней точки – может произвести особенно красивую атаку. Игра покажет вам вид противника «изнутри» и позволит выбрать конкретную точку для нанесения удара. Фигурально выражаясь, вышибете несчастному мозги или отобьете почки – он и отбросит копыта. Демонстрация сего процесса могла бы стать «фичей» всей игры, но – увы и ах! – тот же Prince of Persia: Warrior Within по кровожадности не переплюнуть. Ну и ладно – здесь хоть страшного моджахеда нет.
Пик двигательной активности Нины придется на схватки с боссами. Один на один, как и положено. Насколько это будет похоже на классический Tekken – неясно, но разработчики Death by Degrees постоянно талдычат о том, что арсенал приемов оригинального файтинга ими был нагло обчищен. Да и Анна Вильямс с Хэйхати в игре присутствуют, так что на Tekken с иным управлением и правилами (Tekken с оружием!) посмотрите обязательно. Обещаниям разработчиков можно верить, кстати – это не какая-то сторонняя команда, они же до этого оригинальным файтингом занимались. Если они не смогут – никто не сможет.
С учетом прогресса – графического в том числе – Death by Degrees со времен E3 можно предсказать игре хорошее будущее. У нее есть все составляющие настоящего хита; нет, даже «Хита?!». Денег вложили в нее достаточно, цели издателем ставятся амбициозные. Другое дело, что при изучении материалов я так и не нашла ничего, что заставило бы восторженно воскликнуть: «ишь, что придумали!». Death by Degrees окажется хорошим, отличным или даже великолепным «мультиклоном». Занятно будет на него поглядеть. ■

БРАТЬЯ ПО НЕСЧАСТЬЮ

Игры по мотивам файтингов – это, прежде всего, заморочки Midway. Двух провальных проектов издательству было мало, недавно оно анонсировало Mortal Kombat Shaolin Monks (номер 22 за 2004 год). Но и другие компании не отстают. Virtua Quest, например. С ним, правда, история тоже печальная вышла – все ждали замены Shenmue 3, а получили детскую action/RPG вроде режима Konquest в Mortal Kombat: Deception. Примеры обратной трансформации более удачны – и Super Smash Bros. Melee хорош, и Линк из Zelda в Soul Calibur 2 смотрится отлично. Файтинги с популярными героями платформеров или RPG в главной роли почти всегда принимаются публикой на ура.

Размахивая руками-ногами, Нина заполняет линейку «фокуса», а как индикатор дойдет до крайней точки - может произвести специальную атаку.

ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

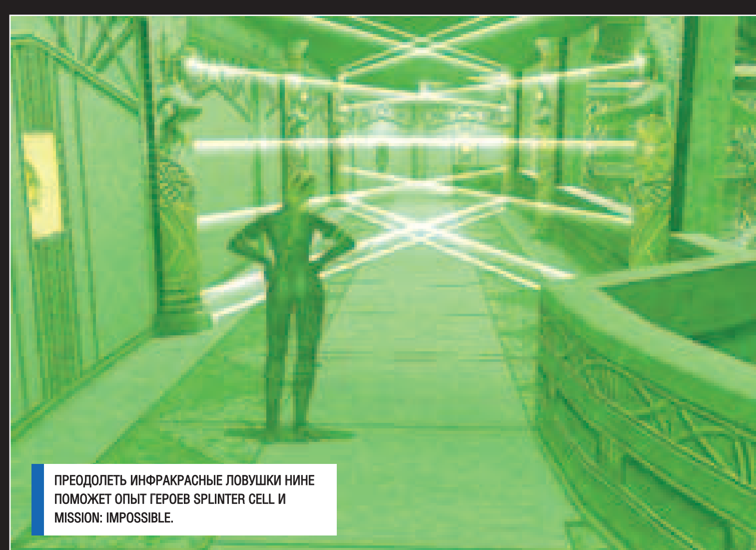
Так что Death by Degrees находится под крылом Sony Computer Entertainment Europe.

Tekken Tag Tournament и Tekken 4 в одной только Европе разошлись суммарным тиражом более чем в 3 млн. экземпляров.

Как известно, Namco самостоятельно игры в Европе не издает – местное отделение занимается лишь аркадными автоматами. Так что Death by Degrees находится под крылом Sony Computer Entertainment Europe.

Помимо основного режима (Story Mode) игра предложит вам Challenge Mode, Anna Mode, Sniper Mode, Hover-camera Mode и Puzzle Mode. Где-то среди них, возможно, прячется мультиплеер, но пока Namco не подтверждает факт его наличия или отсутствия. Думают.

Сюжет в игре в основном будет раскрываться заранее отрендеренными роликами. Не путать со сценками на движке, которые применяются сейчас практически во всех играх, включая и RPG! Разница в качестве легко заметна, если посмотреть, например Final Fantasy X, где встречаются оба варианта. Ролики для Death by Degrees готовит компания Shirogumi Inc., ранее выполнявшая ту же работу для Onimusha 2 и Resident Evil Zero.



ПРЕОДОЛЕТЬ ИНФРАКРАСНЫЕ ЛОВУШКИ НИНЕ ПОМОЖЕТ ОПЫТ ГЕРОЕВ SPLINTER CELL И MISSION: IMPOSSIBLE.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
СТАЛИНГРАД
• Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
• Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
• Игровые миссии воссозданны на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
• Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
• Аккуратная реконструкция исторических событий
• Полномасштабные бои на территории города
• Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»
714
www.stalingrad-game.ru
dtf.games
NIVAL


МНОГОМЕТРОВЫЕ АНГАРЫ ДЛЯ МЕХОВ (СЛЕВА) ТЕХОБСЛУЖАТ ПРЯМО ВО ВРЕМЯ БОЯ.


ОДИНОКИЙ, БЕЗЗАЩИТНЫЙ ВУЛЬФ МОЖЕТ ТОЛЬКО ПОГИБНУТЬ ПОД РАЗВАЛИНАМИ ДОМА...


ДАЖЕ В СЛОЖЕННОМ СОСТОЯНИИ МЕХ В ТРИ РАЗА ВЫШЕ ЧЕЛОВЕКА. ОТДЕЛЬНО ОТМЕТИМ ШЕСТИ- И ЧЕТЫРЕХУГОЛЬНЫЕ ПУШКИ НА ЛАПАХ. ПРЯМО СКАЖЕМ, РЕСУРСОВ XBOX ХВАТАЕТ НА КУДА БОЛЬШИЕ ПОДВИГИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **XBOX** | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	FASA Studio / Day 1 Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
ДАТА ВЫХОДА:	28 декабря 2004 года (США) / январь 2005 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.xbox.com/mechassault2

MechAssault 2: Lone Wolf

Не только ценный мех.

Оригинал Mechassault был одной из игр, готовых поддерживать службу Xbox Live в первые месяцы ее запуска. Тогда она давала то что надо: немудреный геймплей, понятное управление и популярная лицензия BattleTech позволяли окунуться в сражение, не разбираясь в ТТХ каждого меха. Комьюнити мужало-мужало и возмужало, созрело для более требовательных задач. Пожалуйста: MechAssault 2 ставит во главу угла не однопользовательский экшн, а тактику и взаимодействие в команде.

Президент команды Day 1 (разработчиков обоих MechAssault) Денни Торли поясняет: «MechAssault 2 – игра не о машинах, не о роботах, а о пилотах. Мы хотим выпустить их из стальной утробы мехов на волю, показать мир с другой точки зрения, открыть новые степени стратегической свободы». В самом деле, пилот-человек может умереть от одного шального снаряда, но чтобы пересесть с одного меха на другой, необходимо одолеть расстояние между машинами на своих двоих. Пример этот показателен: давая игрокам дополнительные возможности, авторы обязательно предусматривают в них слабину, чтобы на каждый хозяйский лом оппоненты могли найти свой прием.

РЕЗВАЯ БАНКА

Звезда трейлеров и король форумов MechAssault 2 – боевой скафандр Battle Armor. Носитель этого трехметрового костюмчика сильно смахивает на элементалов: он выше обычных пехотинцев, в ширине плеч явно уступает любому меху, а по техническому оснащению больше годится в кибернетические диверсанты. Скафандр оборудован мортирой (несколько прямых попаданий превращают мех среднего класса в металлолом), реактивным двигателем вертикального взлета и «могучим когтем» (power claw), который мы для упрощения терминологии будем называть клешней. Изюминка слабенького в бою костюма кроется акробатических возможностях, которые он дает своему обладателю. В броне можно подняться на высоту десяти этажей, зацепиться клешней за стену небоскреба и висеть там, выжидая;

Мехи: Наследие BattleTech

MechAssault стоит скорее сравнивать не с сериалом Mechwarrior (и уж, тем более, не самой первой его частью), а с хорошо известным в начале девяностых боевиком BattleTech (Mega Drive). В нем геймеру предлагалось управлять клановским мехом и на протяжении нескольких миссий последовательно «разбираться» с отборными войсками Внутренней Сферы. Геймплей во многом копировал идеи вертолетного боевика Jungle Strike, однако было немало и уникальных находок, свойственных лишь вселенной BattleTech. Особого внимания заслуживали широкий выбор оружия (девять видов), суровые схватки с вражескими мехами (практически равными вам по силам) и разнообразие климатических условий.





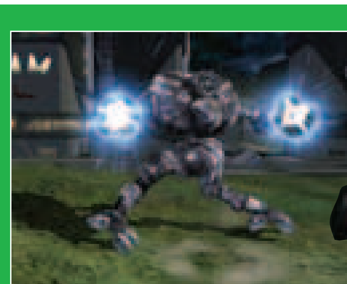
ЧЕЛОВЕК В БРОНЕКОСТЮМЕ ВЫЖИДАЕТ. ОН ГОТОВ ЗАЩИЩАТЬ СВОЮ ТЕРРИТОРИЮ ОТ ЛЮБОГО МЕХА.



ЧЕЛОВЕК В ТАКОМ КОСТЮМЧИКЕ СМЕРТЕЛЬНО ОПАСЕН ДАЖЕ ДЛЯ ОГРОМНОГО СТОТОННОГО МЕХА.

Трофейные бонусы

MechAssault проходит во всех игровых энциклопедиях как экшн, а значит, бонусы и апгрейды («трофеи», как называют их авторы) должны выскакивать из каждого уничтоженного меха.
В MechAssault 2 оружие каждого меха подлежит трем уровням улучшения, причем необязательно собирать бонусы на поле брани с разрушенных мехов. Самолеты (VTOL) доставят находку в любую точку карты и прокачают нужную технику. Так, например, можно придержать слабый мех с сильным пилотом на базе, улучшить его до упора, и затем натравить джаггернаута на многочисленную, но дохленькую оппозицию.



Звезда трейлеров и король форумов MechAssault 2 – могучий боевой скафандр Battle Armor.



В БРОНЕКОСТЮМЕ ПАРЕНЬ ГОТОВ КРУШИТЬ ЗДАНИЯ С УТРА ДО ВЕЧЕРА.

может прицепиться снизу на VTOL (самолет от BattleTech) и свободной рукой палить по наземным целям; в решающий момент спрыгнуть сверху на беззаботный вражий мех и учинить с ним нечто совершенно противоестественное – выкинуть пилота наружу!
Когда агрессор наскакивает на жертву и пытается взломать бортовой компьютер меха, игрок внутри и игрок снаружи вступают в противоборство в мини-игре: нажимают появляющиеся кнопки «на скорость». Если пилот окажется быстрее, он сбрасывает нападающего с со своего меха и топчет гада стотонными ногами (художественное преувеличение), если победит нападающий, пилот будет насильственно катапультирован, а мех останется недвижим. И вот загвоздка: чтобы перебраться из скафандра в чрево стального зверя, нужно вылезти из одного, пробежаться и вскочить в другое, а именно этого будут ждать оппоненты, если им случится оказаться поблизости.
Прочая техника тоже меняется, но общий тон остается прежним. MechAssault 2 – не «игра о мехах», но игра о BattleTech, о вселенной, где мехи есть (и они прекрасны), но на шагающих боевых роботах свет клином не сошелся. Авторы не спешили оглашать список попавших в игру новых мехов, и кроме дебюта NovaCat похвастать им особенно нечем. Зато не скупясь на подробности об остальной технике: танки, бывший расходный материал, могут

Самый многопользовательский режим

MechAssault 2 включает в себя не только десяток режимов локального характера, чтобы поиграть полчасика вечерком, но также и глобальный, сверхпродолжительный, эпический Conquest. В нем пять великих домов вселенной BattleTech (Kurita, Liao, Steiner, Davion, и Marik) сражаются за владение четырьмя десятками звездных систем. Игроки присягают на верность любимым кланам и дерутся с новоявленными противниками за обладание спорными территориями. Каждой территории соответствует свой тип игры, и господствует на ней та сторона, которая одерживает верх в этих матчах. Например, бои за систему Barnard's Star развернутся в режиме Team Destruction на карте No Man's Land, и за каждую победу выигравшая команда получает очки, необходимые для удержания системы.



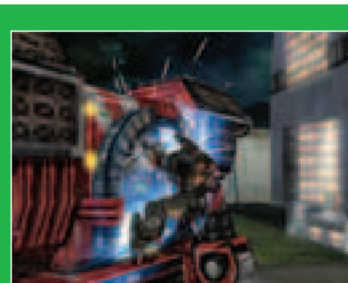
ЗА СУМАТОХОЙ БОЯ МОЖНО И НЕ ЗАМЕТИТЬ ОБШИРНЫХ ПОЛУПУСТЫХ ПРОСТРАНСТВ. МЫ ПРЕДСТАВЛЯЛИ МИР BATTLETECH НЕ ТАКИМ.



В МИРЕ BATTLETECH ТРАДИЦИОННО НАХОДИТСЯ МЕСТО И ПИЛОТАМ-ЖЕНЩИНАМ. НЕТ СЕКСУАЛЬНОЙ ДИСКРИМИНАЦИИ!

Уничтожить!

Среди уровней в первой части MechAssault попадались карты, где здания специально были расставлены так, чтобы игроки превращали город в выжженную равнину в первые же минуты. Авторы обещают обновить систему разрушений: по словам Билли Торли, она «станет круче». Мортира бронекостюма и, возможно, некоторые другие виды оружия, могут стрелять навесом, что позволяет им перекидывать снаряды через препятствия и поражать цели, не вступая с ними в визуальный контакт. Уничтожать высотки все равно захочется – никогда не знаешь, вдруг на двести пятнадцатом этаже прицепился парень в бронекостюме, который только и ждет, когда мех подойдет поближе, а потом каааак прыгнет, да каааак начнет ломиться!



прицельными выстрелами в ноги обездвиживать врага (и тут все кааак ему вломят!), запускать ракеты класса POV (игрок корректирует цель на лету, глядя с носа снаряда), камуфлироваться и переходить в снайперский режим – словом, оказывают мехам осмысленное сопротивление.

СЕТЕВОЕ НАСТРОЕНИЕ

Выпустив первую часть, нацеленную на многопользовательскую игру, и только на нее, разработчики были немало удивлены количеством игроков, которые коротали часы не онлайн, но за сюжетной кампанией. Поэтому в MechAssault 2 истории «одинокого волка» уделяется в разы больше внимания. Пусть боевые уровни состоят из аналогов многопользовательских матчей, но события расписаны как по нотам, и вертятся вокруг персоны главгероя настолько плотно, что авторы даже не позволяют проходить кампанию в кооперативном режиме. А интегрированные внутрь миссий сохранения избавят наконец от необходимости переигрывать сложный уровень несколько раз.

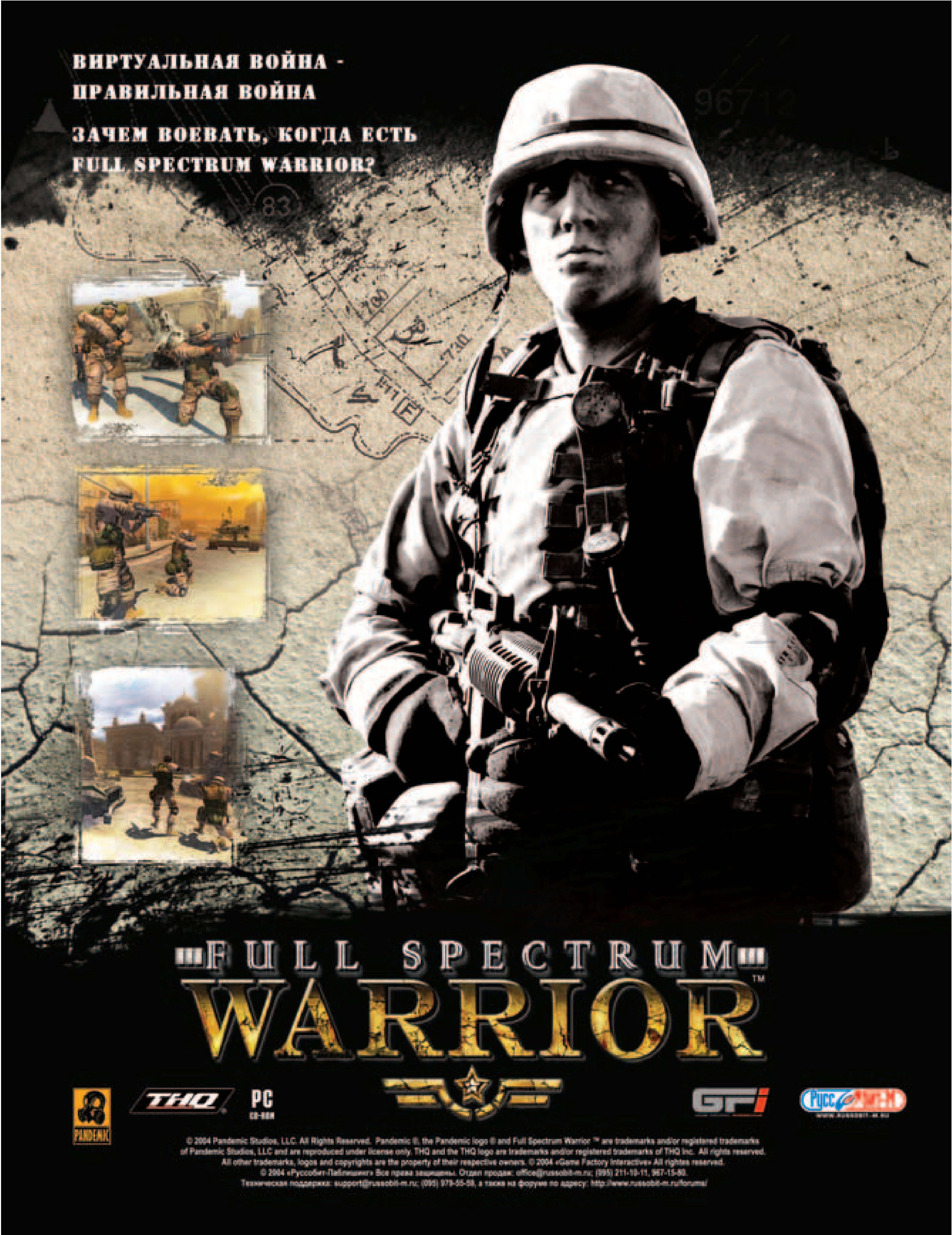
Многопользовательские режимы, которым на роду написано стать основной частью игры, возвращаются в десяти вариациях, где есть как знакомые Destruction / Team Destruction, Last Man Standing и Capture the Flag, так и более экзотические представители. В Grinder, например, союзники держат оборону против бесконечной орды нападающих. В Snatch It! две команды охотятся за сферами, которые необходимо собрать на базе, отбивая у соперников. Not It! – Deatmatch, где одного игрока назначают избранным (it), и только он получает очки за фраги. Звание переходит тому, кто победит героя, а кто первым наберет нужное количество очков – тот и молодец.

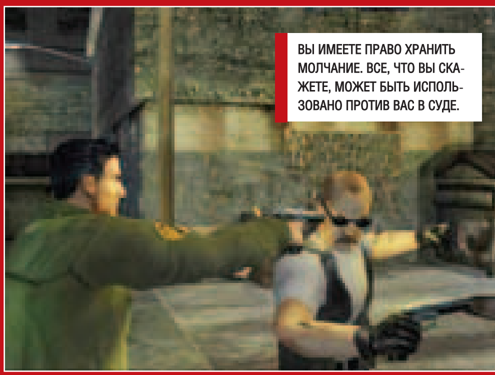
Как сетевая, так и сюжетная MechAssault остается развлекательной игрой, а не симулятором, каким был MechWarrior, да и ориентирована она больше на случайную публику, чем на влюбленных в роботов «юношей бледных». Но уж случайной публике она принесет такую радость, которую не доставит даже удачно списанная домашка по математике. ■

Ограниченное издание

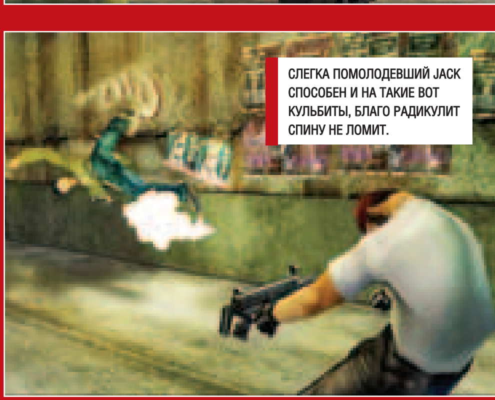
В один день с обычной версией игры в продаже появится и MechAssault 2: Lone Wolf Limited Edition. В состав коллекционного издания войдут две эксклюзивные карты, несколько видео о процессе разработки игры и интервью с авторами. Оба варианта поступят в продажу по одной и той же цене в пятьдесят долларов, а крупный заокеанский магазин EBgames обещает отсылать в подарок каждому клиенту, сделавшему предзаказ Limited Edition, бесплатный диск Xbox Live Arcade с незамысловатыми играми, поддерживающими, тем не менее, службу Xbox Live. В Европе выход игры запланирован только на начало следующего года, поэтому и заморачиваться сложной предпраздничной суматохой не нужно. MechAssault 2: Lone Wolf можно будет купить уже только тогда, когда подарки будут подарены, фейерверки отфейерверчены, а Дед Мороз умотает обратно в Великий Устюг. Тут-то любители мехов и попируют.




ВИРТУАЛЬНАЯ ВОЙНА -
ПРАВИЛЬНАЯ ВОЙНА
ЗАЧЕМ ВОЕВАТЬ, КОГДА ЕСТЬ
FULL SPECTRUM WARRIOR?
FULL SPECTRUM
WARRIOR™
PANDEMIC
THQ
PC
CD-ROM
GFi
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic ®, the Pandemic logo ® and Full Spectrum Warrior ™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2004 «Game Factory Interactive» All rightes reserved.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-58, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



ВЫ ИМЕЕТЕ ПРАВО ХРАНИТЬ МОЛЧАНИЕ. ВСЕ, ЧТО ВЫ СКАЖЕТЕ, МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНО ПРОТИВ ВАС В СУДЕ.



СЛЕГКА ПОМОЛОДЕВШИЙ JACK СПОСОБЕН И НА ТАКИЕ ВОТ КУЛЬБИТЫ, БЛАГО РАДИКУЛИТ СПИНУ НЕ ЛОМИТ.



В HELL TO PAY ВРАГИ НАУЧАТСЯ ПРИЗЫВАТЬ ПОДМОГУ И ВЫБИРАТЬ НАИБОЛЕЕ ВЫГОДНУЮ ДЛЯ ВЕДЕНИЯ ОГНЯ ПОЗИЦИЮ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Михаил Бузенков
wish_for_night@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.deadtorights2.com

Dead to Rights II: Hell to Pay

Влияние «Матрицы» на видеоигры трудно переоценить. Каждый полицейский теперь строит из себя Избранного.

Волна разнокалиберных «bullet-time» (slo-mo) экшнов, захлестнувшая индустрию виртуальных развлечений после колоссального успеха Max Payne, сыграла с новатором злую шутку. За рекордно короткий промежуток времени идея потеряла всякую оригинальность, по сути превратившись в китч. Горячо ожидаемый Max Payne 2: The Fall of Max Payne безуспешно копировал самого себя, а посему оказался невостребованным и топориком пошел ко дну. На данный момент в разработке находится один-единственный проект, всецело пропагандирующий «slo-mo», – это Dead to Rights II от Namco, которая решила отказаться от бесчисленного количества мини-игр и сконцентрироваться на чистом, безотрывном действе в духе боевиков Джона Ву. Hell to Pay является приквелом к первой части Dead to Rights. Полицейский Jack Slate расследует дело о преступных махинациях видной политической фигуры Grant City. Поиск истины осложняют сотни вооруженных до зубов головорезов, с которыми нам и предстоит разобраться. Несмотря на стандартную для такого рода игр завязку, ведущий дизайнер проекта Mike Morishita обещает преподнести нам несколько сюрпризов в виде интересных сюжетных ходов. Кое-каким новым трюкам обучится и сам Jack. У протагониста появится возможность прятаться за стенами, перекатываться от одного предмета к другому, а также запрыгивать на столы, ящики и прочие возвышения. Кроме того, разработчики создали уникальную боевую систему, позволяющую поражать супостатов по всем направлениям, в том числе и за спиной главного героя. Использовать данную находку можно будет, совершая затяжные прыжки в замедленном режиме, что, согласитесь, не только эффективно, но и эффектно. Сюрприз ожидает любителей обезоружить противника голыми руками. Арсенал Jack'а пополнится сразу тринадцатью брутальными телодвижениями. Впрочем, скручивание злодеев в бараний рог полезно далеко не всегда. Куда приятнее прикрыться ненавистной тушкой от автоматных очередей. В Hell to Pay в качестве живого щита могут использоваться и трупы с душком, при этом вместо энергии врага будет уменьшаться полоска выносливости главного героя. ■

Кровавый бейсбол

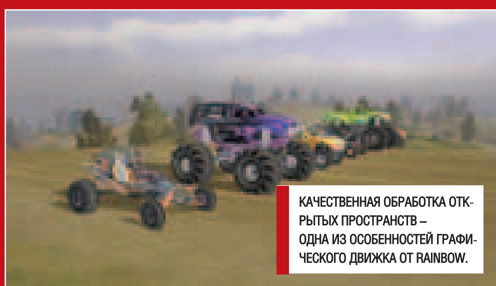
Арсенал бесстрашного героя в сравнении с первой частью Dead to Rights станет заметно разнообразнее. Появятся такие приятные для садиста экземпляры, как бейсбольные биты, металлические прутья, ножи, тесаки для разделки мяса и самурайские мечи. О конкретных образцах огнестрельного оружия хитрецы из Namco умалчивают, но при этом обещают, что их общее количество перевалит за два десятка. А еще в течение всего прохождения героя будет сопровождать верный пес Shadow. В Dead to Rights 2 дрессированный друг человека сможет не только перегрызать врагам глотки и отнимать оружие, но и совершать небольшие диверсии с целью отвлечь внимание на себя. Действия собаки будут напрямую зависеть от показателя вашей выносливости и уровня атакуемого противника.




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Allince Шон Линн
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU
Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>
Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>
Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>
Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>
1С
APEIRON



ГОНКИ БУДУТ ПРОХОДИТЬ НА ПЯТИДЕСЯТИ РАЗЛИЧНЫХ ТРАССАХ, ЧАСТЬ ИЗ КОТОРЫХ ОТКРОЕТСЯ В ПРОЦЕССЕ ПРОХОЖДЕНИЯ.



КАЧЕСТВЕННАЯ ОБРАБОТКА ОТКРЫТЫХ ПРОСТРАНСТВ – ОДНА ИЗ ОСОБЕННОСТЕЙ ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА ОТ RAINBOW.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ЭКИПИРОВКУ. ТАК ПРОВОДЯТ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ РЕБЯТА ИЗ THQ.



Автор:
Михаил Бузенков
wish_for_night@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Rainbow Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года

ОНЛАЙН:
http://thq.com/game.asp?1139/46061

MX vs. ATV Unleashed

Противопоставление мотоцикла и квадроцикла абсурдно, однако создателей MX vs ATV это не смущает.

Машины для покорения бездорожья обладают абсолютно разными техническими характеристиками, конструкциями и проходными способностями. Однако подобное несоответствие едва ли волнует Rainbow Studios. Сделав ставку на зрелищность, дизайнеры добавили в игровой мотопарк машину с полей для гольфа, несколько видов вертолетов и аэропланов, а также сверхконцептуальный мотоцикл с шинами от велосипеда. Помимо научно-фантастических уродцев, в MX vs. ATV Unleashed будет представлено более пятидесяти моделей официально лицензированной техники, призванных привлечь к проекту жадных до симуляции фанатов.

Изучая заявленные разработчиками режимы игры, нельзя не отметить тот факт, что Rainbow Studios старалась угодить практически всем. Любители точной физики имени Исаака Ньютона смогут попробовать свои силы в Pro Physics Mode. Здесь их ожидает полноценная модель повреждений и реалистичный геймплей. Поклонникам аркадных баталий господа девелоперы обещают аналогичный игровой режим, но уже с более щадящими «правилами» езды. Соревнования будут проходить в следующих дисциплинах: суперкросс, подъем на гору, битва за куш, гонка на короткой дистанции и состязание между машинами разных классов и весовых категорий. Желающие смогут помериться силами в дисциплине фристайл посредством сдвоенного экрана или в режиме онлайновой игры.

Графический движок MX vs. ATV Unleashed со времен выхода в свет MX Unleashed претерпел ряд весьма важных с точки зрения геймплея усовершенствований. Прежде всего, появились динамически изменяющиеся погодные условия. Дождь, снег, песчаная буря и туман не только добавят внутриигровым пейзажам реализма, но и скажутся на поведении «механического коня» на трассе. Кроме того, разработчики учли ошибки прошлого и научили виртуальных гонщиков более простому и куда более зрелищному развороту мотоцикла на триста шестьдесят градусов. Для выполнения данного трюка достаточно будет резко переложить аналоговый контроллер в сторону, противоположную движению, и – дело в шлеме, то есть в шляпе.

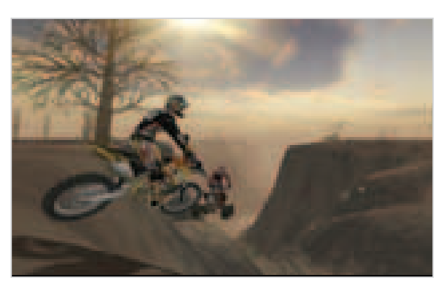
Месить грязь, прыгать через трамплины и осваивать четырехколесные ATV мы начнем уже в феврале следующего года. ■

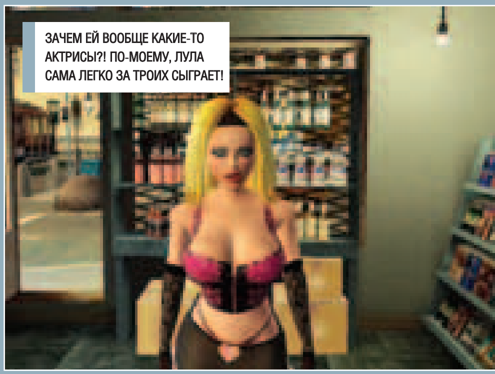
Зажигай!

Специально для MX vs. ATV Unleashed был написан внушительный саундтрек, в который вошли более двадцати музыкальных композиций. В их записи приняли участие вокально-инструментальные коллективы Nickleback, Black Eyed Peas и Cotton Mouth Kings. При желании игрок сможет расставить треки в нужном ему порядке, а счастливым обладателям приставки от Microsoft разрешено прослушивать свою собственную музыку. Вообще, дорогих лицензий у издателя хватает. В MX vs. ATV Unleashed будут доступны двадцать четыре заранее заготовленных профессиональных спортсмена. Кроме того, заявлено и несколько секретных персонажей, среди которых Big Foot, Sandman и Ed Ashner играют далеко не последнюю роль.















Автор:
Алекс «Glagol» Глаголев
glagol@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	CDV Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	CDV Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.lula-3d.com

Lula 3D

Ларри Лаффер со своим племянничком могут отдохнуть - на охоту выходит Лула!

Нынешнему поколению читателей уже и невдомек, что впервые секси-герл посмотрела на страждущую публику из маленького окошка 95-ой «винды» (Lula Inside), хотя Wet: The Sexy Empire наверняка помнят многие.

ОТ ТАМАГОЧИ К ЭКШНУ

Та первая Лула натурально жила в компьютере, требовала подарков, угощений, ежеминутного внимания и умеренных ласк. У меня она пробыла почти полтора месяца, а потом ушла, хлопнув нарисованной дверью.

«Империя секса» стала, пожалуй, первым экономическим симулятором порноиндустрии, сдобренным такой долей здорового цинизма и остроумия, что, ей-богу, и сейчас, невзирая на всю свою несерьезность, даст фору многим «тайкунам» и «повелителям».

Нынешняя Лула обзавелась роскошными формами, хотя и не стала выглядеть менее кукольно. Конечно, из того, что раньше девушка жила в двух измерениях, вовсе не следовало, что она была плоской. Отнюдь нет! Но теперь имеется некий движок Vulpine для обработки тысяч полигонов и прочих светотеней, а также технология, хм, Bumping Boobs, отвечающая за плавную анимацию. Скриншоты перед вами. Обещания обещаниями, но углы выпирают отовсюду, а световых эффектов на статичной картинке все равно не разглядишь. Думаю, многие фанаты, к коим я причисляю и себя, ничего не имели бы против рисованных персонажей. Те казались мультяшными, но поскольку на большее и не претендовали, были очень даже жизненными.

СЦЕНАРИЙ

Завязка такова. Лула планирует создать эротическую кинонетленку, да вот незадача: трех главных актрис похищают плохие люди (наверное, борцы за нравственность). Съемки под угрозой срыва, и красотка, препоясав свои выдающиеся чресла, отправляется наводить шухер в Сан-Франциско, куда ее ведет найденный на месте похищения спичечный коробок (логика, как и у всех блондинок, просто отменная!).

Начало не оригинальное, но в CDV клянутся первым силиконовым протезом молочной железы, что в основе игры лежит грандиозная 120-страничная история и мало никому не покажется. Саму историю, правда, в сеть не выкладывают.

ТЕХНИКА ДЛЯ ЖИЗНИ

Хотя об игре почти ничего не известно, системные требования уже объявлены: PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт). Это не то что демократично – это уже анархия какая-то! По нескольким картинкам о проекте судить, разумеется, сложно. Однако никаких запредельных высот, пусть даже приукрашенных «фотошопом», пока продемонстрировано не было. Так что, вполне возможно, даже указанным железом можно будет удовлетвориться (если у кого-то еще остался такой антиквариат). Хотя разработчики, чем грузить несчастные 16 VRAM размазанными текстурами, лучше б вспомнили о популярном cell-shading: глядишь, игра и на 486-ом запустилась бы!





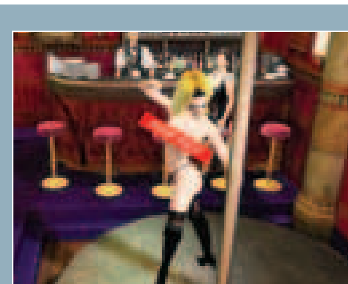
ДОПРОС СВИДЕТЕЛЯ ПЕРЕХОДИТ В РЕШАЮЩУЮ ФАЗУ. ОБЫЧНО ПОСЛЕ ТАКИХ СРЕДСТВ УБЕЖДЕНИЯ МУЖЧИНЫ ОХОТНО КОЛЮТСЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ИМ ВООБЩЕ НИЧЕГО НЕ ИЗВЕСТНО!

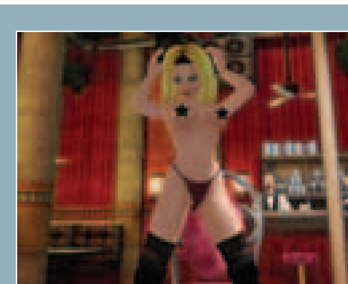


ДУМАЮ, КОГДА ВЫ УВИДИТЕ ТАКУЮ БЛОНДИНКУ НА КОРОБКЕ С ИГРОЙ, РУКИ САМИ ПОТЯНУТСЯ ЗА КОЕШЕЛЬКОМ.

НА ШЕСТЕ

Хотя разработчики и упирают на «квестовую» составляющую новой игры, думается, экшна тут тоже хватит. Во-первых, Лула обучена драться. Точнее, это во-вторых. Во-первых – сами понимаете что. Ролик все видели. Как наша героиня умеет крутить отдельными частями организма, знаете. Другое дело, что все доступные скриншоты подозрительно целомудренны. Конечно, рейтинг 15+ ко многому обязывает, но не до такой же степени! Коллектив «Страны Игр» и все прогрессивное человечество в моем лице искренне надеется на выход uncensored-версии приключений Лулы. Первые две части чересчур откровенными не назовешь, но и ханжеским пуританством они тоже не страдали. Впрочем, разные виды ретуши на одних и тех же скринах, выложенных на всевозможных ресурсах, позволяют верить, что справедливость все-таки восторжествует...





Глядя на такие сис... в смысле – бюст, имя свое забыть можно, не то что приметы похитителей!

ЧАПАЕВ НА ПЛЕНЕРЕ, ЧАПАЕВ ДУМАЕТ...



Разработчики определяют жанр как 3D-Action-Erotic-Adventure, уверяя, что делают упор лежа на эротике и адвенчуре. То есть, предполагается розыск предметов, их комбинирование и опрос свидетелей; сложность игры растет по мере прохождения. Помимо Сан-Франциско, судьбина занесет грудастую искательницу приключений в Лас-Вегас, Новый Орлеан и Беверли Хиллз, где она, видать, и будет комбинировать предметы, танцуя на шесте. Вообще, глядя на такие сис... в смысле – бюст, имя свое забыть можно, не то что приметы похитителей!

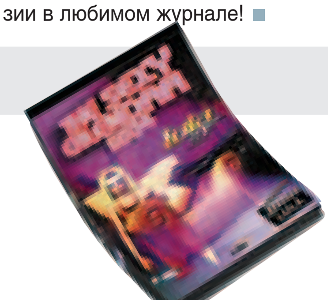
ПРОСТЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Управление в этом «квесте» осуществляется по шутерному принципу: WSAD плюс мышь. Любоваться на Лулу можно с двух различных ракурсов. Особенно интересным кажется режим Doggy Cam, позволяющий взглянуть на девушку глазами ее верного песика Дусти. Учитывая длину юбки главной героини, такое видение нам представляется наиболее перспективным.

Никакого играбельного материала на момент написания статьи не было и в помине, так что насколько интересным окажется трехмерное приключение, можно лишь гадать. Но, памятуя о качестве двух первых проектов, я с нетерпением жду возможности «разогреть» свой персональный компьютер, а вам советую набраться терпения и дождаться рецензии в любимом журнале! ■

ЭРОТИЧЕСКИЙ КАЛЕНДАРЬ

На сайте издателя можно заказать себе нарядный настенный календарь с Лулой на каждой из двенадцати страниц. Обойдется это удовольствие в пять евро, и, раскошелившись, вы сможете зачеркивать дни до выхода игры. Страницы большого формата, соблазнительная блондинка щеголяет в неглиже и даже без – так что стоит подумать! Единственное «но»: календарь на 2004 год... (Примечание: автор статьи не является рекламным менеджером компании CDV!)



Картридж с WWT! наделен так называемым gyro sensor, который реагирует на изменения положения GBA в пространстве, а также моторчиком, заставляющим GBA слегка вибрировать.

WARIOWARE TWISTED!

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	puzzle/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	21 марта 2005 года (США)
ОНЛАЙН:	www.nintendo.com



В УМЕЛЫХ РУКАХ РАЗРАБОТЧИКОВ САМОЕ ОБЫДЕННОЕ ЗАНЯТИЕ СТАНОВИТСЯ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ МИНИ-ИГРОЙ. НАПРИМЕР, НАБОР ТЕЛЕФОННОГО НОМЕРА.





Оригинальная WarioWare Inc. стала в прошлом году одним из главных хитов на портативной платформе Game Boy Advance, умудрившимся на равных соперничать даже с очередными представителями семейства Pokemon. Поэтому выпуск продолжения – WarioWare Twisted! – Nintendo решила не откладывать в долгий ящик.

На первый взгляд WarioWare Twisted! (WWT!) ничем не отличается от предшественницы, представляя собой тот же набор самых разнообразных мини-игр. Но не спешите с выводами – у руководства Nintendo в рукаве припасена пара козырных карт.

Дело в том, что разработчики отважились на небольшую технологическую революцию, наделив картридж с WWT! так называемым gyro sensor, который реагирует на изменения положения GBA в пространстве; помимо сенсора, картридж снабжен еще и моторчиком, заставляющим GBA слегка вибрировать. Разумеется, оба новшества достаточно активно задействованы в мини-играх, и для успешного завершения многих из них требуется постоянно вращать несчастную консоль.

Сами мини-игры вполне соответствуют стилю всех проектов с участием Wario, будучи одновременно смешными, увлекательными, а иногда и немного провокационными. Так, задача одной их них – «провести» кусок фрукта из человеческого рта по пищеводу до... до самого конца! Что-то будет в WarioWare для DS... ■

Red Cat Chaosman@yandex.ru

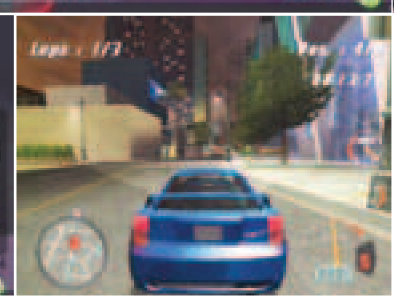
TOP GEAR RPM TUNING

ПЛАТФОРМА:	Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	Kemco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Babylon Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	10 января 2005 года (США)
ОНЛАЙН:	www.nintendo.com



ЕСЛИ ДЕНЕГ НА ГЛОБАЛЬНУЮ МОДЕРНИЗАЦИЮ НЕТ, А ХОЧЕТСЯ ЧЕГО-ТО НОВОГО, ВПОЛНЕ СОЙДУТ И НАДПИСИ НА ЗАДНЕМ СТЕКЛЕ АВТОМОБИЛЯ.





Жанр автосимуляторов сейчас находится на пике популярности – не в последнюю очередь благодаря постоянному появлению все новых и новых хитов, будь то NFS Underground, Colin McRae Rally 2005 или грядущая Gran Turismo 4. Приобщиться к общему веселью решило и издательство Kemco.

Чем RPM Tuning сможет привлечь наше внимание, да еще так, чтобы мы отложили в сторону что-нибудь вроде TOCA Race Driver 2? Количеством машин? Вряд ли – сегодня уже никого не удивишь списком в несколько сотен наименований. Реализмом? Тоже сомнительно, особенно после появления Richard Burns Rally. Может быть, невероятно красивой графикой и прочими технологическими изысками? Присутствие на рынке Project Gotham Racing 2 и скорый релиз все той же Gran Turismo 4 и здесь не оставляют творению Babylon Software никаких шансов.

RPM Tuning будет завоевывать наши сердца другим – возможностью как угодно переделывать любой из существующих в игре автомобилей, чтобы затем кататься в свое удовольствие по улицам виртуального Лос-Анджелеса. Причем в процессе модернизации мы сможем не только заменять одни детали другими, но и добавлять совершенно новые элементы. В результате таких манипуляций даже самый непрезентабельный town car может превратиться в сверхскоростной болид, рядом с которым Ferrari будет смотреться убогим «Запорожцем». ■

Red Cat Chaosman@yandex.ru



GunGriffon: Allied Strike

Компания GameArts, вместо того чтобы работать над очередной частью Grandia или Lunar, занимается своим сериалом о боевых роботах. Новый GunGriffon выходит только на Xbox силами издательства Tecmo. Релиз в Японии намечен на 31 декабря 2004 года.

DONKEY KONGA 2: HIT SONG PARADE

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	puzzle
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года
ОНЛАЙН:	www.nintendo.com



ХОТЯ НИЧТО И НЕ МЕШАЕТ ВАМ ИГРАТЬ В HIT SONG PARADE В ОДИНОЧКУ, НО БИТЬ В БАРАБАНЫ ВМЕСТЕ С ДРУГОМ ГОРАЗДО ВЕСЕЛЕЕ.





Первая часть Donkey Konga, выпущенная компанией Nintendo на англоязычном рынке в начале осени, смогла стать довольно популярной – даже несмотря на отсутствие сильной рекламной поддержки и довольно своеобразный игровой процесс. Сиквел не заставил себя долго ждать.

В новенькой Donkey Konga 2: Hit Song Parade игрокам вновь предложен сумасшедший коктейль из обезьян, барабанов и японской музыки, который наверняка обретет своих поклонников. Кстати, в Стране восходящего солнца Hit Song Parade уже успела появиться, а вот жителям США и Европы придется подождать до следующего года.

С точки зрения игрового процесса никаких существенных нововведений, если сравнивать с оригиналом, Hit Song Parade не предложит. На выбор представлено несколько новых режимов, новые мелодии и… собственно, на этом перечень новшеств заканчивается. Все остальное поклонникам Donkey Konga будет очень хорошо знакомо. Как и прежде, для получения максимального удовольствия лучше всего подойдет специальный Bongo Controller, похожий на пару маленьких барабанов со встроенным микрофоном. Обычный GC-джойпад также может быть использован, но эффект, разумеется, будет уже не тот. Играть можно как в одиночку, так и с друзьями. Технически Hit Song Parade смотрится чуть лучше предшественницы – появились новые спецэффекты, слегка подправлена анимация. Впрочем, главное в Hit Song Parade отнюдь не графика, а барабаны! ■

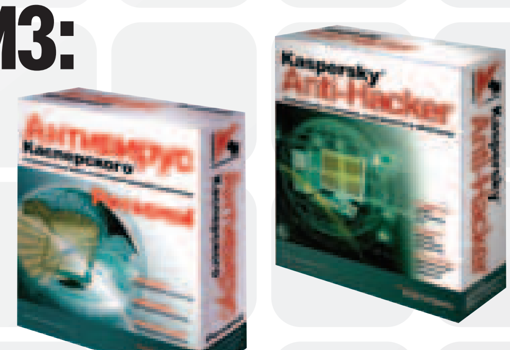
Red Cat Chaosman@yandex.ru

Безопасный КОНКУРС от «СИ»

на кону: один пакет Антивирус Касперского Personal, два пакета Антихакер Касперского и 10 фирменных маек.

Наверное, ни дня не проходит без очередного объявления о проведении хакерских атак или появлении в Интернете нового невероятно зловредного вируса. Одни из нас при этом лишь снисходительно улыбаются, другие думают о необходимости скачать свежее обновление для антивирусной базы, а третьи вообще впадают в панику, боясь выходить в Сеть.

ПРИЗ:



Каждый по-своему прав, ведь 100% защиты для компьютера пока так никто и не изобрел, однако брезговать антивирусными программами тоже не стоит. Совместно с Лабораторией Касперского мы рады разыграть ПО, которое серьезно повысит защищенность вашего компьютера, – это знаменитый Антивирус Касперского и менее известный, но не менее качественный файервол Антихакер Касперского. Вопросы невероятно просты, и любой, кто внимательно читал наши «онлайновые» статьи и новостные заметки, без труда с ними справится.

В каком году образовалась «Лаборатория Касперского»?
1) 1 октября 1989
2) 24 фефраля 1991
3) 8 сентября 1994
4) 21 июля 1997
5) 20 июня 1999

Какой вирус-червь самостоятельно перезагружает компьютер?
1) Sobig
2) Lovesan
3) Melissa
4) I Love You
5) Swen

Приблизительно какое количество записей содержала антивирусная база Касперского на 09 декабря 2004 г.
1) 78000
2) 86000
3) 99000
4) 106000
5) 112000

Большинство вирусов распространяются сейчас через:
1) пиратские диски
2) чаты и ICQ
3) сомнительные файлы, скачаные из Сети
4) эротические сайты
5) почту

Самый распространенный тип вредоносных программ сейчас это:
1) червь
2) зомби
3) троянский конь
4) макро-вирус
5) простой вирус

Свои ответы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи!

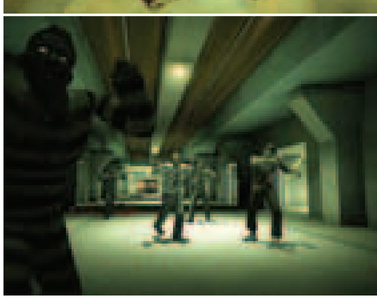
КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

Кроме веры в свою правоту, покойничку помогает его разлагающееся, но все еще крепкое тело и уникальная способность превращать павших врагов в собственных союзников-зомби.

STUBBS THE ZOMBIE IN «REBEL WITHOUT A PULSE»

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Aspyr Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Wideload Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	III квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.stubbsthezombie.com


СТАРИНА STUBBS ПРОСТО ОБОЖАЕТ ЧУЖИЕ МОЗГИ. НИЧЕГО НЕ ПОДЕЛАЕШЬ, У ВСЕХ СВОИ СЛАБОСТИ. ТЕРПИМЕЕ НАДО БЫТЬ, ТОВАРИЩИ!





Кто такой зомби? Веками фэнтезийная и оккультная литература создает перед нами образ ходячего полусгнившего трупа, алчущего свежей трепещущей плоти. Wideload Games, собравшая в свои ряды создателей Halo из команды Bungie, находит такое представление слишком мрачным. В экшне Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse» сотрудники студии намерены взглянуть на живых мертвецов с другой стороны.

В деловых кварталах и пригороде футуристического мегаполиса Punchbowl главный герой – зомби по имени Edward «Stubbs» Stubblefield - даст свой последний бой. За правду, справедливость и... любовь. Да-да, мертвым тоже не чуждо волшебное чувство. Кроме веры в свою правоту, покойничку помогает его разлагающееся, но все еще крепкое тело и уникальная способность превращать павших врагов в собственных союзников-зомби. В принципе, этого достаточно, чтобы успешно противостоять сумасшедшим ученым и свирепым военным, вооруженным дробовиками и пулеметами. Последние, кстати, еще используют разнообразную военную технику, включая танки. Wideload Games активно эксплуатирует изрядно модифицированный графический движок Halo, так что зрелищного «мясного» шутера нам, похоже, не избежать. Как говорят сами разработчики, Stubbs the Zombie – это сплав искрометного юмора, инновационной боевой системы и безупречного сюжета. Ох, как хочется поверить – давненько мы не видели столь эксцентричные проекты. ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

THE SIMS 2 UNIVERSITY

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	simulation / management
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	март 2005 года
ОНЛАЙН:	http://thesims2.ea.com


РАЗРАБОТЧИКИ ОБНАРОДОВАЛИ НЕ ТАК МНОГО СКРИНШОТОВ. И БОЛЬШИНСТВО ИЗ НИХ ДЕМОНСТРИРУЮТ РАЗГУЛЬНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ, А ВОВСЕ НЕ ЗАНЯТИЯ. В MAXIS ПРАВИЛЬНО ПОНИМАЮТ СУТЬ СТУДЕНЧЕСКОЙ ЖИЗНИ!



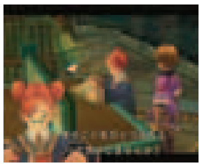


Бессмертные The Sims во всех своих бесконечных вариациях – от первенца до полноценного сиквела – предлагали нашим подопечным десятки различных профессий. Забавный мир, столь схожий с нашей (точнее, с американской) действительностью, населяли симы-военные, симы-медики, симы-инженеры и даже симы-преступники.

Но как готовятся виртуальные человечки к самостоятельной взрослой жизни? Как становятся они преуспевающими чиновниками и бизнесменами? На эти вопросы Maxis предоставит исчерпывающие ответы в The Sims 2 University. Первый add-on к нашумевшему сиквелу раскроет перед нами все многообразие и богатство студенческой жизни симов. Да здравствуют пиво, девушки и вечеринки! Впрочем, присматривать за подопечными вы будете и на занятиях, и даже на экзаменах. На плечи игроков лягут заботы о благоустройстве комнаты подконтрольных виртуальных студентов, организации их досуга и учебного графика. Напоследок пару слов о цифрах. Сим сможет обучиться одной из одиннадцати специальностей, что впоследствии откроет четыре пути карьеры. Впрочем, грызть гранит наук – дело утомительное, а потому вашему подопечному обязательно потребуется активный отдых.

Судя по всему, Maxis целится сразу в две мишени: с одной стороны – продолжает безумно популярный игровой сериал; с другой – выпускает настоящий симулятор студенческой жизни. Гениально и, как все гениальное, просто! ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru



Radiata Stories

Разработчик Tri-Ace, домучивший в прошлом (уже почти позапрошлом) году Star Ocean 3, работает ныне над не менее перспективной RPG. Судя по всему, нас ждет фэнтезийный мир с яркой графикой – в особенности это касается моделей персонажей.

ZOO KEEPER

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	puzzle
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Ignition Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Success
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	28 декабря 2004 года
■ ОНЛАЙН:	www.ignitionent.com



ТАК, ПО ВЕРСИИ РАЗРАБОТЧИКОВ, ВЫГЛЯДИТ ЖИРАФ.

Если на домашних игровых системах, вроде Xbox или PlayStation 2, головоломки нынче не в моде – слишком примитивны с технической точки зрения, то на карманных платформах этот жанр до сих пор процветает. Новенькая DS, запуск которой на территории США состоялся в ноябре, не стала исключением.

Не успела консоль появиться в продаже, а издательство Ignition уже собралось выпустить для нее игру Zoo Keeper, в которой нам предложат взять на себя роль начинающего зверолова. Никогда не задумывались, сколь тяжелой может оказаться жизнь служащего небольшого заштатного зоопарка, все животные в котором, изрядно рассердившись на жестокого владельца, подняли бунт, вырвались из клеток и теперь ни в какую не желают возвращаться назад? Зоопарк бездействует, зверье гуляет по округе, хозяин скрылся в неизвестном направлении. Единственный, на кого остается хоть както надеяться, – смотритель, которому и поручается исправить положение. А это, между прочим, не так-то просто. Те, кто играл в Tetris и его многочисленные клоны, довольно быстро поймут основной принцип игрового процесса в Zoo Keeper. За определенный отрезок времени необходимо изловить некоторое количество животных (какое именно – зависит от уровня сложности). Отлов производится следующим образом: передвигая изображения звериных морд, вы стараетесь составить из них горизонтальную либо вертикальную линию. Как только подобную операцию удается провернуть с тремя (или больше) одинаковыми «фейсами», они исчезают – это значит, что животные пойманы. Механика проста, но вполне увлекательна. Управление в Zoo Keeper осуществляется при помощи цифрового пера и сенсорного (нижнего) экрана Nintendo DS; верхний экран служит для отображения статистической информации.

Разработчики предусмотрели возможность играть вдвоем, используя одну консоль и один картридж, а также пообещали некий quest mode, подробной информацией о котором делиться отказались. Так что нам остается только гадать, что же он будет собой представлять в действительности. Зато о графике можно легко составить впечатление по скриншотам. ■

Red Cat Chaosman@yandex.ru

Энергичный КОНКУРС от «СИ»

на кону: источник бесперебойного питания APC Back-UPS ES 525

UPS или ИБП (источник бесперебойного питания) не очень популярны среди геймеров. Высокие цены и слабое освещение в тематической прессе превратили это полезное устройство в атрибут офисов и вычислительных центров. Понимание его необходимости приходит лишь с опытом и, как водится на Руси, с запозданием.

ПРИЗ:

APC Back-UPS ES 525:

- 4 розетки
- подключение к USB-порту
- дополнительный сетевой фильтр
- заменяемые батареи
- удобное расположение розеток



А ведь нештатное выключение компьютера может привести не только к банальной потере нескольких часов игры (это неприятно, хотя, по крайней мере, поправимо). Потерянная работа – это уже гораздо хуже, ведь за компьютером не только играют. Но совсем из рук вон – это погибший жесткий диск, ведь вероятность его повреждения при неожиданном выключении электроэнергии довольно высока. Так что если в вашем доме периодически случаются перебои с электричеством или старая проводка постоянно выдает перегружающие ПК скачки напряжения, – самое время подумать о недорогом UPS, который мы и хотим представить.

Чтобы этот черный ящичек оказался у вас дома, вам предстоит ответить на несколько вопросов. Как известно, чем мощнее ИБП, тем дольше он сможет «продержать» в рабочем состоянии ваш компьютер. И соответственно – чем мощнее железки, из которых состоит последний, тем труднее придется ИБП. В рубрике «Железо» наши коллеги из «Тестовой лаборатории» предложили вашему вниманию четыре наиболее оптимальных с их точки зрения конфигурации PC в разных ценовых категориях. Ваша задача – распределить их по мере убывания времени, которое продержится APC Back-UPS ES 525, работая в автономном режиме (в случае подключения акустики в розетку только с функцией сетевой фильтрации).

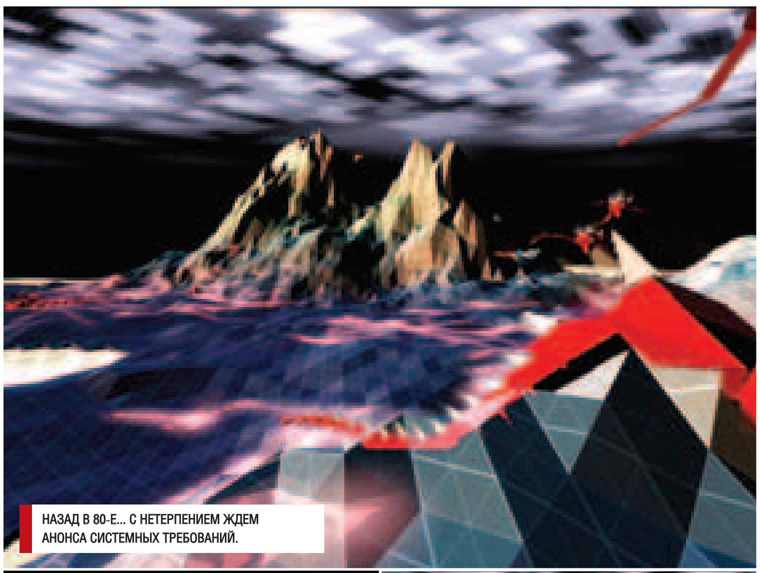
Свои варианты присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи! ....

КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

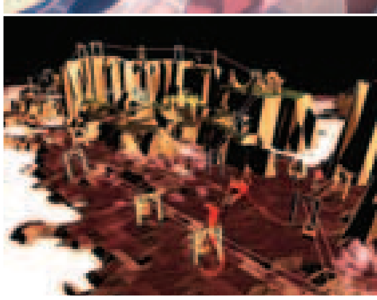
На просторах ячеистых полей ядовитых оттенков пасутся стада тучных спрайтов, обитателей этого мира. Подпитываться все это графическое безумие будет саундтреком в стиле «техно».

DARWINIA

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Pinnacle Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Introversion Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2005 год
ОНЛАЙН:	http://www.darwinia.co.uk



НАЗАД В 80-Е... С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ АНОНСА СИСТЕМНЫХ ТРЕБОВАНИЙ.





Вам надоело гонять танки по разоренной войной Европе, замучили масштабные фэнтезийные и псевдоисторические баталии? Тогда Darwinia идет к вам...

Разработчики компьютерных игр, вне всяких сомнений, обладают богатой фантазией (ну, по крайней мере, большинство из них). Однако порой воспаленное воображение отдельных личностей заводит их в такие дебри, что не по себе становится даже видавшим виды ветеранам виртуальных фронтов. Ах, вы обладаете устойчивой психикой? Тогда взгляните на скриншоты.

Перед вами мир фракталей и векторных горных пиков. Мир, более всего напоминающий Tron 2.0 и компьютерную графику двадцатилетней давности. На просторах ячеистых полей ядовитых оттенков пасутся стада тучных спрайтов, обитателей этого мира. Не спорю, звучит дико. Но такова вселенная реальновременной стратегии Darwinia, создаваемой в недрах Introversion Software. Нам предстоит взять на себя ответственность за судьбу несчастных спрайтов, чьим жизням угрожает таинственный Красный Вирус (коммунисты?!). Подпитываться все это графическое безумие будет саундтреком в стиле «техно».

Несмотря на всю шокирующую неординарность будущей игры, разработчики не сомневаются в успехе и уверяют, что именно их проект наделает больше всего шума в 2005 году. В принципе, предпосылки для этого у Darwinia имеются. Только при чем здесь Дарвин? ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

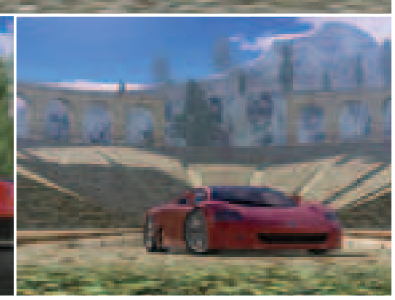
WORLD RACING 2

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	TDK Mediactive Europe
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Synetic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	март 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.tdk-games.com/en



ЕЗДА ПО ВСТРЕЧНОЙ ПОЛОСЕ НА КРУТОМ ПОВОРОТЕ – РЕАЛЬНЫЙ ШАНС ПРОГЛОТИТЬ ДВИЖОК СВОЕГО АВТОМОБИЛЯ ПРИ ЛОБОВОМ СТОЛКНОВЕНИИ.





Need for Speed Underground в количестве двух штук неумолимо подминает под себя весь жанр аркадных гонок. Однако смельчаки, готовые противостоять экспансии Electronic Arts, еще остаются. Год назад Synetic выпустила весьма приличный проект World Racing, получивший признание игроков и критиков. А сейчас эта студия корпит над сиквелом.

Стандартный набор обещаний уже получен: усовершенствованная графика, улучшенная система освещения, повышенная детализация автомобилей и интеграция в игру широких возможностей тюнинга. Кроме того, Synetic готова сделать глубокий реверанс в сторону поклонников более реалистичного геймплея, не поворачиваясь при этом спиной к ценителям аркадного буйства. Угодить всем и каждому позволит «пятиступенчатая коробка» регулирования реализма. Хочется верить, что на «пятой передаче» игра вплотную подберется к статусу симулятора. В первой части World Racing (также известной под названием Mercedes-Benz World Racing) разработчики сконцентрировали внимание на продукции завода Mercedes. World Racing 2 погружает нас в райские кущи Volkswagen и его дочерних брэндов: Audi, Bentley, Lamborghini, Skoda и Seat. Но радость, надежду и оптимизм в наши сердца вселяет отнюдь не разнообразие марок, а великодушие дирекции концерна. Воротилы автопрома разрешили бить их машины в игре. Повреждениям быть! И этот козырь ни один Underground не покроет. ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru



Kessen III

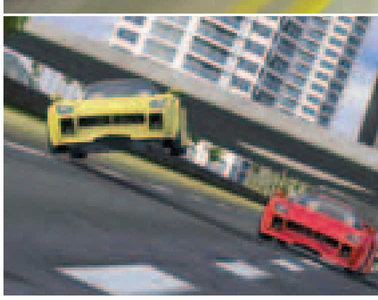
Место действия очередной масштабной стратегии от Koei – Япония. Вновь сотни юнитов сойдутся на поле боя по прихоти игрока, который, однако, сможет и лично участвовать в сражении, управляя самым грозным генералом. В Японии игра выходит в декабре.

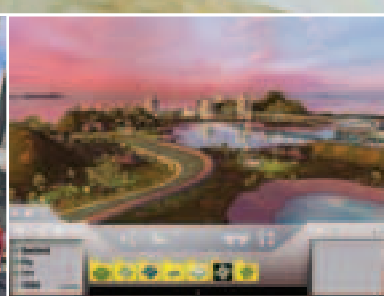
TRACKMANIA SUNRISE

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nadeo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	I квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.trackmaniagame.com



БЕСКОНЕЧНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ТЮНИНГА А ЛЯ NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 ЖДАТЬ НЕ СТОИТ, НО СЛЕГКА РАЗМАЛЕВАТЬ ТАЧКУ ПОЗВОЛЯТ.





Вопрос «Как удержаться на взятой высоте?» рано или поздно встает перед любой студией, вскарабкавшейся хоть на какую-то вершину. Формулу абсолютного успеха пока не придумал никто, но наибольшей популярностью до сих пор пользуется количественный фактор. Вот и Nadeo, не мудрствуя лукаво, решила накормить поклонников TrackMania новыми машинками и трассами, не балуя при этом новациями в геймплее.

TrackMania Sunrise позиционируется разработчиками как независимый (не требует наличия оригинала) add-on и предлагает всем желающим еще немного веселья. Автомобили становятся быстрее, а управление ими (в том числе во время затяжных полетов с крутых горок) – удобнее. Вслед за коллекцией новых транспортных средств неизменно следует набор свежих, обязательно лихо закрученных трасс и два уникальных игровых режима – Platform и Crazy. В принципе, add-on'у аркадной гоночной игры перечисленного было бы уже достаточно. У некоторых, знаете ли, и при меньшем количестве новаций хватает наглости приписывать к названию цифру «2», громко ругаясь словом «сиквел». Nadeo, тем не менее, проявляя удивительную добросовестность, обещает, кроме всего прочего, добавить улучшенный редактор трасс и предоставить полный контроль над покраской четырехколесного друга. Остается лишь тихо таять от оказанного нам внимания и ждать финального релиза TrackMania Sunrise. ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

ФОТО КОНКУРС от «СИ»

на кону: цифровой фотоаппарат Olympus mju-mini Digital

Что может быть общего у цифровой фотографии и игр? На самом деле, общего предостаточно, если даже Кадзунори Ямаути решил сделать фото-режим одним из основных элементов новой Gran Turismo. Нечто подобное мы хотим предложить и вам.

ПРИЗ:

Olympus mju-mini Digital

- 4 мегапикселя
- алюминиевый корпус
- защищен от брызг
- 13 сюжетных программ
- 6 расцветок
- вес 115 грамм





Виртуальные миры с каждым годом становятся все реальнее, а зачастую начинают даже превосходить то, что мы привыкли видеть, скажем, глядя в окно. Согласитесь, что периодически вы замираете с джойстиком в руках, когда взору открывается очередная невероятной красоты картина, наполненная яркими красками «заэкранья». При этом возникает острое желание запечатлеть момент, оставить его на память. Вы нажимаете заветный PrtSc, но потом, продолжив игру, забываете про это, и картина теряется... Но мы готовы изменить такой порядок вещей. Так что включаем компьютер, устанавливаем графические настройки по максимуму, запускаем любимую игру и... начинаем «фотографировать», «фотографировать», «фотографировать». Если не спасает PrtSc, воспользуйтесь специальными программами (типа Fraps или HyperSnap). Владельцы видеоконсолей, вооружайтесь TV-тюнерами или специальными платами захвата и тоже «фотографируйте».

Что снимать? Да что угодно. Выгодный ракурс персонажа, невероятный по красоте пейзаж, зрелищный бой (благо за выдержку беспокоиться не нужно) и так далее. По возможности старайтесь уменьшить интерфейс, чтобы не загружать «снимок» ненужной информацией. Хотя все в ваших руках. Выбирать лучших будет экспертная комиссия в лице Купера, Алика и главреда.

Требования к «фотографиям»: 800x600 (для PC) и 640x480 (для консолей), обязательно укажите игру, «в которой» вы «снимали» и название своего шедевра. Отдельная просьба, пожалуйста, не пытайтесь использовать Интернет, поверьте, мы знаем все, что там появляется, особенно если это касается игр.

Свои работы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а так же написать название конкурса в теме письма. Удачи и еще раз с Новым годом!

КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

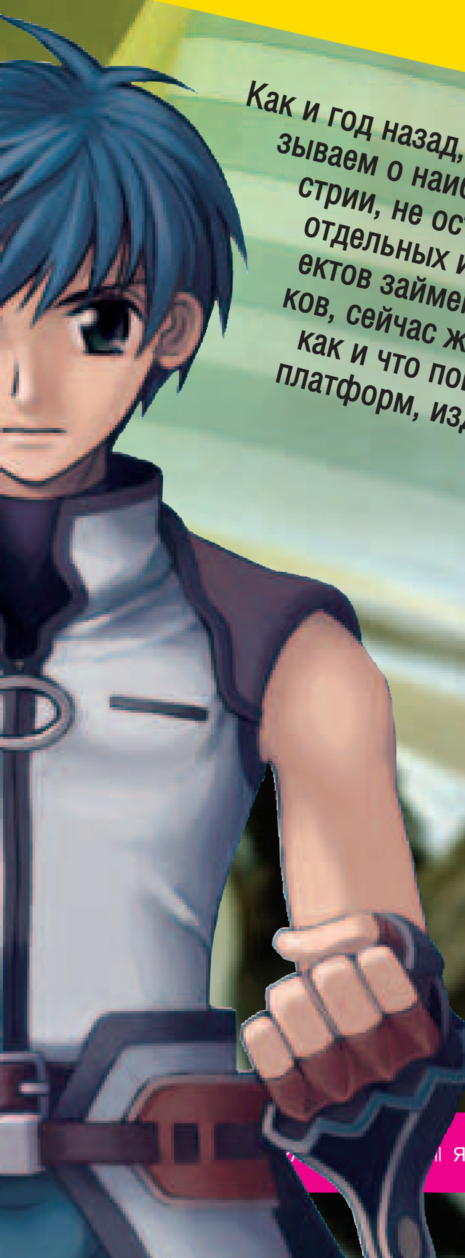
Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Алексей Ларичкин
chikitos@gameland.ru

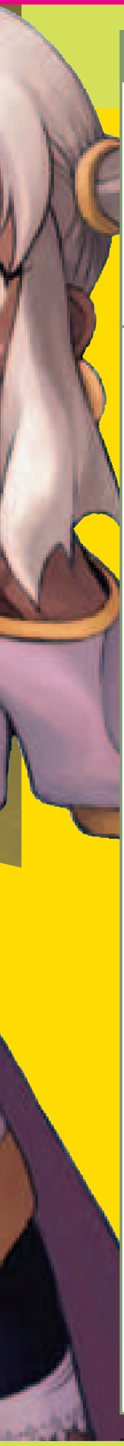


Игровая индустрия в 2004 году

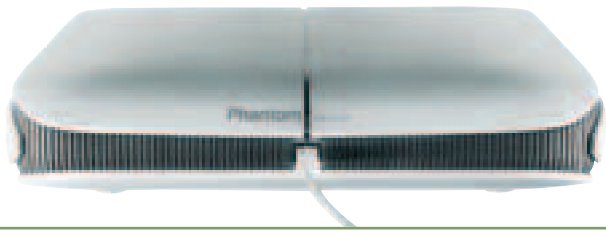
Как и год назад, в новогоднем номере мы рассказываем о наиболее важнейших событиях индустрии, не останавливаясь на достоинствах отдельных игр. Выбором лучших проектов займемся уже после праздников, сейчас же поведаем вам о том, как и что повлияло на развитие платформ, издательств, жанров.



К концу 2004 года утихли «боевые действия» на рынке «больших» консолей – PlayStation 2, GameCube и Xbox; и Nintendo, и Microsoft использовали уже все свои козыри для выталкивания друг друга с рынка, и сосредотачивают теперь свои усилия на подготовке к переходу на следующее поколения консолей. Последней большой победой компании Билла Гейтса стало заключенное на выставке E3 соглашение с Electronic Arts о поддержке последней режима Xbox Live в своих проектах – это упрочило имидж Xbox как идеальной платформы для поклонников сетевых игр. Напротив, ключевой козырь GameCube – низкая цена, которая, однако помогла лишь остановить падение продаж, но никак не поднять их на недосягаемую для конкурентов высоту. Очень важный показатель, демонстрирующий, кто же сильнее – Xbox или GameCube – наличие версии для одной из этих консолей или обеих сразу в мультиплатформенных релизах. Поражение Nintendo в этом аспекте очевидно – все чаще и чаще издатели выбирают схему PlayStation 2 плюс Xbox (изредка добавляется еще PC), игнорируя GameCube. Исчезновение версии Burnout 3: Takedown из списков релизов и планы по отмене Mortal Kombat: Deception (не состоялась она по одной простой причине – Mortal Kombat: Deadly Alliance на GC в свое



Phantom: Грандиозное кидалово?



Уже несколько лет компания Infinium Labs грозится выпустить консоль под названием Phantom, время от времени устраивает громкие презентации, а на последней выставке E3 даже продемонстрировала рабочую версию системы. Однако, как и год, и два назад имеются сильные сомнения относительно того, что Phantom когда-либо поступит в продажу.
Представители компании очень редко говорят об играх, возможностях железа и поддержке разработчиками. Их конек – бизнес-модель Phantom. Предполагается, что продаваться консоль будет исключительно в Интернет-магазинах, однако достаточно дешево. Игры для нее на отдельных дисках выпускать не планируется – их геймерам придется скачивать со специальных серверов за деньги. Для этого понадобится широкополосный доступ в Интернет, однако в США наверняка найдется достаточно клиентов, у которых с этим не будет. На словах система выглядит вполне работоспособной и современной. Исключив издержки на производство дисков и наценку торговых сетей, Infinium Labs может и сама неплохо зарабатывать на Phantom, и дать возможность геймерам играть во все хиты за относительно небольшие деньги. Вот, правда, с «хитами» дела обстоят странно. Не называя никаких конкретных проектов или издателей, представители Infinium Labs заявляют, что они будут распространять игры для PC, включая и старые проекты, а также плоды творчества независимых мелких разработчиков, которые никак не могут найти себе издателя обычным путем. Справедливости ради заметим, что на E3 2004 было показано не только железо Phantom, но и игра – свежий Unreal Tournament, такой же, как на PC.
Весна этого года была особенно удачной для Infinium Labs – компании удалось добиться инвестиций сначала на $15 млн, затем на $44 млн., а после E3 2004 окончательная сумма была доведена до $50 млн. Ожидалось, что уже ноябре Phantom поступит в продажу. Однако осенью сие событие было перенесено на весну 2005 года; кроме того, было заявлено, что у компании в резерве осталось менее $20 тыс. – все финансовые резервы были истрачены. На что – не вполне понятно, так как ни о производстве сколь-нибудь значительного количества Phantom, ни об организации работы серверов представители Infinium Labs не сообщили. Для запуска же консоли требовались дополнительные вложения – в размере около $12 млн. Вскоре появились и еще более неутешительные новости: банк SBI-USA, помогавший Infinium Labs искать инвесторов, подал в суд на своего клиента В иске указывалось, что хотя последний и получил около $30 млн. благодаря консультационной и иной поддержке, не выплатил банку положенные за услуги проценты. Ответчик же утверждает, что и сумма завышена, и условия контракта SBI неверное интерпретирует – дескать, сам банк так и не нашел им ни одного инвестора, они все «пришли сами».
Конечно, я могу и ошибаться, но пока что у эпопеи с Phantom есть шансы стать самой грандиозной аферой в истории игровой индустрии.

Nippon Ichi: Модель успеха

В 1999-2000 годах активно обсуждался вопрос о дороговизне разработки игр для платформ нового поколения. Предполагалось, что небольшие издательства будут вынуждены либо влиться в состав более крупных, либо вовсе исчезнуть. Частично эти прогнозы оправдались – о многих полунезависимых разработчиках мы уже давно не слышали, закрылись даже некоторые вполне солидные издательства. Однако есть и исключение – судьба компании Nippon Ichi, в 2003 и 2004 годах не раз попадавшей на заголовки новостных лент и на страницы «СИ».
Основанная в начале 90-х, Nippon Ichi долгое время оставалась в тени, участвуя в разработке малоизвестных проектов для SNES и Saturn. Первая ее игра, выпущенная в США – Marl Kingdom (Rhapsody: A Musical Adventure). Однако лишь пять лет спустя мы увидели вторую – это и была Disgaea: Hour of Darkness. Уникальность Nippon Ichi заключается в том, что она в последнее время самостоятельно издает игры в Японии, хотя ранее компания сотрудничала с Atlus. Это не мешает ей добиваться вполне солидных продаж – порядка сотни тысяч экземпляров. Возможно, это и не так много по меркам монстров вроде Square Enix, однако затраты на производство RPG от Nippon Ichi несоизмеримо меньше; кроме того, последние пять игр (La Pucelle, Disgaea, Phantom Brave, La Pucelle 2 и Phantom Kingdom) используют один и тот же графический движок, отличаясь лишь сюжетом, системой боя и – в некоторой степени – дизайном. Это, естественно, также сокращает издержки.
Что совсем удивительно, в 2004 году Nippon Ichi добилась значительных успехов и на Западе. Во-первых, Koei издала в Европе Disgaea: Hour of Darkness и закупила права на La Pucelle и Phantom Brave. Во-вторых, Nippon Ichi открыла американское отделение – NIS America; если Phantom Brave оно издавало совместно с Atlus, то в дальнейшем готово заниматься этим самостоятельно. Более того – куплены права на локализацию «чужой» RPG – Atelie что-то-там (посмотреть). Все эти действия окупаются – Phantom Brave за первые дни продаж в США разошлась тиражом в 70 тысяч экземпляров (проверить). Фактически NIS America заняла на Западе нишу, которую долгое время удерживало издательство Working Designs – рынок хардкорных японских RPG. Только в отличие от последнего, NIS America не задерживает релизы на года, а также не испытывает проблем с заключением договоров о локализации, так как материнская компания и так производит достаточное количество игр.

РЕЛИЗ LA PUCELLE В ЕВРОПЕ СОСТОИТСЯ СИЛАМИ KOEI. ТАК ЧТО ДЛЯ БЛИЗКОГО ЗНАКОМСТВА С ЭТОЙ ДЕВИЦЕЙ ВАМ НЕ ПОНАДОБИТСЯ ЗАКАЗЫВАТЬ ИГРУ В США.



время по каким-то причинам окупился) – лишь вершина айсберга; зачастую издатели не утруждают себя никакими объяснениями. Только самостоятельно изучая те самые списки релизов, можно понять, сколько всего потеряли владельцы консоли от Nintendo. Нет, конечно, на GameCube тоже выходят громкие хиты от Electronic Arts вроде сериалов Need for Speed: Underground и The Lord of the Rings, а также простенькие игры по кинолицензиям – Harry Potter, The Incredibles и тому подобные. В обоих случаях расчет прост – затраты на портирование окупаются, хотя продажи среди владельцев GameCube наверняка будут ниже остальных, да к тому же снизят тиражи версий для PlayStation 2 и Xbox. Но когда счет идет на миллионы копий, а издательство может позволить себе терять деньги ради престижа, это не так уж и важно.
В 2004 году GameCube окончательно растерял эксклюзивы от сторонних разработчиков и – что куда менее приятно – «отпущенных на волю» сателлитов Nintendo. Capcom лишь поздней осенью признал, что Resident Evil 4, пусть и на год позже, но выйдет на PlayStation 2, равно как и Killer 7, и Viewtiful Joe 2. Namco портировала на PlayStation 2 свой ключевой RPG-хит Tales of Symphonia. И не так важно, что европейцы могут поиграть в него на GameCube сегодня, а на PlayStation 2 – неизвестно когда. На принятие решения о покупке консолей в первую очередь влияют факторы вроде «а что именно я получу с того, что потрачу сотню долларов на лишнюю платформу». Выходит, что только проекты Nintendo, и не более того. Не работают более с GameCube ни Silicon Knights (Eternal Darkness), ни Rare (Star Fox Adventures), на Factor 5 (Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike). Конечно, практика Nintendo по заказу проектов сторонним компаниям и полунезависимым сателлитам продолжилась – так Advance Wars для GameCube была поручена Kuju Entertainment, а The Legend of Zelda: Minish Cap – студии Flagship, «дочке» Capcom. Активнее стали использоваться и внутренние команды – например, Intelligent Systems (Advance Wars) и Camelot (Golden Sun) в спешном порядке бросили на поддержку GameCube (Fire Emblem и Mario Golf соответственно) и DS. Пожалуй, не беспокоится Nintendo лишь за судьбу Game Boy Advance – независимые компании охотно поддерживают платформу, продажи как никогда высоки и даже релиз DS и PSP не поколебал их никоим образом.

Xbox окончательно занял нишу, которую когда-то осваивал Dreamcast, но, что называется, не потянул. Это платформа, на которую охотно портируют проекты с



FRONT MISSION 4 ТАК И НЕ ВЫШЕЛ В ЕВРОПЕ, НО, БЫТЬ МОЖЕТ, ЕГО ММО-СИКВЕЛ ЖДЕТ ИНАЯ СУДЬБА?

SEGA: О ПОЛЬЗЕ ДЕМПИНГА





Конкуренция линеек спортивных игр от Sega и EA Sports сильно повлияла и на решение Sega о прекращении поддержки Dreamcast, и на согласие руководства компании на слияние с Sammy. То, что когда-то приносило львиную долю дохода на американском рынке, стало обузой – рассматривался даже вариант о продаже подразделения, занимающегося разработкой спортивных симуляторов. Однако было принято более оригинальное решение – издавать их совместно с Take-Two и, что важнее, снизить цену до $20 против $40-$50 к конкурентов. Речь идет именно о новых продуктах – ESPN NBA 2005 и других. Демпинг оказался удачным ходом. Как и раньше, пресса примерно одинаково оценила проекты от Sega и EA Sports – какие-то игры были чуть лучше у Sega, другие – у EA Sports. Но если ранее имя Electronic Arts служило решающим фактором при покупке, то в этом году многие геймеры предпочли сэкономить и приобрести продукцию Sega и Take-Two.

В декабре Electronic Arts была вынуждена признать свое поражение (относительное, естественно) и в срочном порядке срезать цену на свои ключевые спортивные проекты (Madden NFL 2005, NHL 2005, NBA Live 2005 и NCAA Football 2005) на $10-$20. Что же касается Sega и Take-Two, то представители издательств не скупятся на громкие заявления о пользе партнерства и предупреждают, что период низких цен продлится не вечно – скорее всего, на PlayStation 3 и Xbox Next их игры будут стоить столько же, сколько и у EA Sports. Что неудивительно – в 2004-2005 годах монополия EA Sports скорее всего будет повергнута, и немалая часть поклонников спортивных симуляторов перейдет в стан Sega. Заметим также, что история с ESPN Sports – первый положительный сдвиг в финансовом положении Sega за много лет.

Interplay: КЛАДБИЩЕ СЛОНОВ

Было несколько странно видеть в новостях пару месяцев назад название «Infogrames» – если не знать, что процесс переименования в Atari коснулся всех подразделений – включая и американское, но не родительской компании, штаб-квартира которой располагается в Франции. Несмотря на высокие продажи Driv3r, положение Atari остается весьма сомнительным из-за огромных долгов, накопленных компанией. В течение года она должна выплатить кредиторам около 117 млн евро. Возникли слухи о том, что Infogrames может продать Atari целиком или по частям, чтобы решить эту проблему. Другой возможный исход – недружественное поглощение компании конкурентами, например – Electronic Arts. Слухи были опровергнуты руководством Infogrames, однако чуть позже стало известно: права на игры серии Civilization были проданы за $22.3 млн неназванному покупателю. В первую очередь это касается Civilization IV, разрабатываемой Firaxis Games.

Проблемы Atari наглядно продемонстрировали кризис, намечающийся среди средних по масштабам западных издательств и разработчиков, в первую очередь – тех, что год за годом выпускали провальные проекты и накапливали долги. Трудно поверить в это, но в 2004 году фактически не стало компаний Interplay, Titus, Acclaim и Argonaut. Всерьез рассматривается вопрос о продаже Eidos. Рост демонстрируют THQ, Ubisoft, впервые за много лет расширяется Midway, активность проявляют западные отделения японских компаний (Square Enix продвигается на европейский рынок, Bandai – на американский), однако многие знакомые всем геймерам логотипы уже более не будут украшать собой коробки с хитовыми релизами. И если Argonaut за последние годы отметился лишь сомнительными I-Ninja и Malice, а у Acclaim всегда на одну среднюю по качеству игру приходилось четыре ужасных, то у Interplay хватало успешных проектов. Собственно говоря, формально Interplay не обанкротился – о неплатежеспособности заявила лишь его родительская компания – французское издательство Titus (Robocop, Barbarian). На плаву Interplay удерживается, распродавая права на свою интеллектуальную собственность – так, Fallout 3 теперь будет разрабатывать и издавать Bethesda, а новые игры серии Redneck Rampage – Vivendi Universal Games. Долго ли продлится такое положение – неизвестно.

SUPER MARIO 64 ТЕПЕРЬ ЕСТЬ НЕ ТОЛЬКО НА NINTENDO 64, НО И НА КОНСОЛЯХ DS И IQUE. ВЕСЕЛЫЙ ВОДОПРОВОДЧИК ПОКОРЯЕТ СЕРДЦА ГЕЙМЕРОВ ВСЕХ ЦВЕТОВ КОЖИ И ЛЮБОГО ДОСТАТКА!



PC, идеально приспособленная для сетевых игр. Полноценная поддержка Electronic Arts, из-за отсутствия которой в свое время сильно пострадала консоль от Sega, отныне имеется, техническое превосходство стимулирует разработчиков на перенос хитов даже с PlayStation 2. Не так даже и важно, когда на Xbox выйдут Doom 3 и Half-Life 2 и выйдут ли вообще. В сознании геймера-консольщика, не имеющего PC, отчетливо уложился факт: если они и появятся на какой-то приставке, то только на этой. С чем у Xbox и наблюдаются проблемы, так это с поддержкой японскими разработчиками. Лишь боссы Tecmo определенно заявили, что в будущем платформа Xbox и ее наследник останутся для компании приоритетными – остается догадываться, в какие суммы это обошлось Microsoft. Остальные издательства осторожно высказывают интерес к Xbox Next – даже Bandai, однако это отнюдь не означает того, что они поддержат платформу всеми своими силами. Подобные заявления мы слышали в 2000-2001 годах по отношению к Xbox, и почти все они обернулись большим пшиком. Руководство Microsoft надеется, однако, что такого более не произойдет, и новая система будет хоть сколько-нибудь популярна в Японии. Переговоры с ведущими игроками на рынке ведутся уже давно, хотя конкретных результатов пока нет. Из заявлений Microsoft становится ясно и то, что портативными платформами компания вопреки прошлогодним слухам заниматься отнюдь не собирается. Слова Питера Мура о том, что «конкурировать с Nintendo в этом секторе – то же, что пытаться выпускать операционную систему для PC в надежде потеснить Windows», быть может, и стоит воспринимать с сомнением – в конце концов, Xbox тоже когда-то был новичком на рынке, обрекавшимся аналитиками на провал, однако официальную позицию компании они определяют четко. Однако вернемся к японскому рынку. Стоит учесть, что

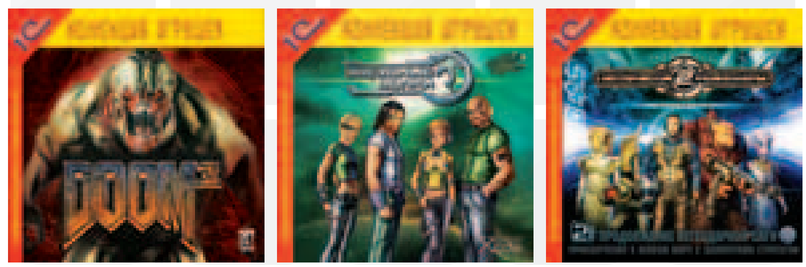
Космический КОНКУРС от «СИ»

на кону: три супер-набора (26) игр и 10 наборов «космоигр» от фирмы «1С»

Прошедшая осень выдалась особенно урожайной на новые Вселенные. Особый вклад в изучение космоса внесла фирма «1С», очередью выпустив «Звездных волков», «Космических Рейнджеров 2» и российскую локализацию Doom 3. Под знаменитым лого «1С» в уходящем году вышла целая плеяда других замечательных игр. Согласитесь, для настоящего геймера сложно придумать подарок лучше, чем двадцать шесть игр самых разных жанров, почти все из которых можно смело отнести в категорию настоящих хитов!

ПРИЗЫ:







1

Именно такие «наборчики» мы и собираемся сегодня разыграть. Но поскольку конкурс у нас «космический», то и все его задания будут связаны с космоиграми. Три игры – три испытания. Первое посвящено «Космическим рейнджерам 2»…

Итак, мы предлагаем вам придумать собственное оригинальное задание для главного персонажа «Космических рейнджеров» – по образу и подобию квестов, выдаваемых на планетах в мире «КР2». Задание должно быть детально описано, и подходить по стилю и духу для внедрения его во вселенную «Космических рейнджеров». Примеры смотрите на сайте «Союза Независимых Квестописателей» – http://www.snk.rangers.ru/content.php?content.8 И последнее ограничение – общий объем текста не должен превышать 2000 знаков с пробелами.

2

Теперь переходим к трем вопросам о «Звездных волках». Вам достаточно лишь правильно выбрать один из вариантов, и вы еще на шаг приблизитесь к цели.

1. В каком секторе произошла «Урановая лихорадка»?
- Водолея
- Дебрис
- Феникса
- Кентавра

2. Сколько платит Империя за голову Красного Корсара?
- 10 000 кредитов
- 50 000 кредитов
- 500 000 кредитов
- ничего не платит

3. Настоящее имя Гюрзы
- Мотоко Кусанаге
- Дженифер Броктон
- Людмила Павличенко
- Мата Хари

4. Планеты какой системы были разрушены во время операции «Падение Титана»?
- Титан
- Эридан
- Нью-Киото
- Дебрис

3

Самый простой вопрос мы приберегли напоследок. Знаете ли вы, что в Doom 3 содержит 5176 строк текста, 674 озвученных реплики и 72 ролика диалогов? Мы же задаемся вопросом, а разговаривает ли сам главный герой? Как, считаете, он:

1. произносит 10 фраз
2. ничего не говорит
3. произносит 2 фразы
4. лишь кричит и матерится

Свои квесты и ответы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи!

КОНКУРС!



БЛОНДИНКА С ТУГИМ БЮСТОМ МОЖЕТ ЛЕГКО «ПРОДАТЬ» ИГРУ. ОСОБЕННО КОГДА В НЕЕ МОЖНО ПЕРЕВОПЛОТИТЬСЯ!

Продажи игр для PS2 в России

	Название	% от лидера
1	Driv3r	100.00%
2	Prince Of Persia : The Sands of Time	69.11%
3	Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	67.89%
4	Gran Turismo 3 A-Spec Platinum	67.48%
5	В Поисках Немо	64.23%
6	Sonic Heroes	64.63%
7	Tekken 4	63.41%
8	Mortal Kombat: Deadly Alliance	60.16%
9	Need for Speed: Underground	57.72%
10	Medal of Honor: Rising Sun	48.78%
11	Lord of the Rings: The Return of the King	47.97%
12	Grand Theft Auto San Andreas	43.90%
13	Grand Theft Auto Double Pack	43.09%
14	Ghosthunter (Охотник на призраков)	42.28%
15	Baldur's Gate: Dark Alliance II	40.65%
16	Final Fantasy X-2	39.02%
17	Grand Theft Auto Vice City	38.21%
18	FIFA Football 2004	36.59%
19	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	35.77%
20	Ratchet & Clank 2	34.96%

Хит-парад составлен по обобщенным данным продаж (не отгрузок в магазины) крупнейших российских сетей, а также независимых торговых точек и интернет-магазинов. Он учитывает порядка 70% продаж видеоигр в России (за исключением, например, сети «Союз»).

Microsoft никоим образом не удастся переманить на свою сторону все ведущие издательства благодаря одному простому факту – Sony и Nintendo обладают куда более прочными связями с ними – и финансовыми (активы Bandai есть у Nintendo, Square Enix – у Sony), и технологическими (железо PlayStation 2 используют в своих аркадных автоматах Namco, Capcom и Konami), и личными (Юдзи Нака и Сигэру Миямото могут заявить о том, что хотят вместе работать над проектом; куда сложнее представить себе сотрудничество, скажем, Ю Судзуки и Эда Буна, не говоря уже о безликом джоне смите). Опыт же поддержки отдельных небольших и средних студий, применявшийся на раннем этапе продвижения Xbox, оказался не столь уж и удачным. Ни Murakumo (From Software), ни Blinx: The Time Sweeper (Artoon), ни Maximum Chase (Genki) в свое время не стали сколь-нибудь известными хитами. Японское отделение Microsoft, грозившее самостоятельно заняться выпуском игр и проанонсировавшее несколько интересных проектов (вроде Have a Mice Day), так ничем серьезным и не отметилось. Иссякший поток хитов от Sega, правда, связан уже не с неграмотной политикой Microsoft, а внутренними проблемами самого издательства.
В 2004 году, судя по всему, завершена основная работа над железом для PlayStation 3, Revolution (рабочее название платформы Nintendo) и Xbox Next. В декабре было заявлено, что графическую систему для PlayStation 3 предоставит NVIDIA; уже давно известно, что и с Nintendo, и с Microsoft сотрудничает ATI. Это приведет к интересным коллизиям – ранее ведь NVIDIA как раз поддерживала Microsoft. Ничего конкретного о платформах как не

CITY OF HEROES – MMORPG, КОТОРАЯ ПОЗВОЛИЛА ТЫСЯЧАМ ХИЛЕНЬКИХ ПОДРОСТКОВ ОЩУТИТЬ СЕБЯ СУПЕРГЕРОЯМИ.



Nintendo: iQue завоевывает Китай

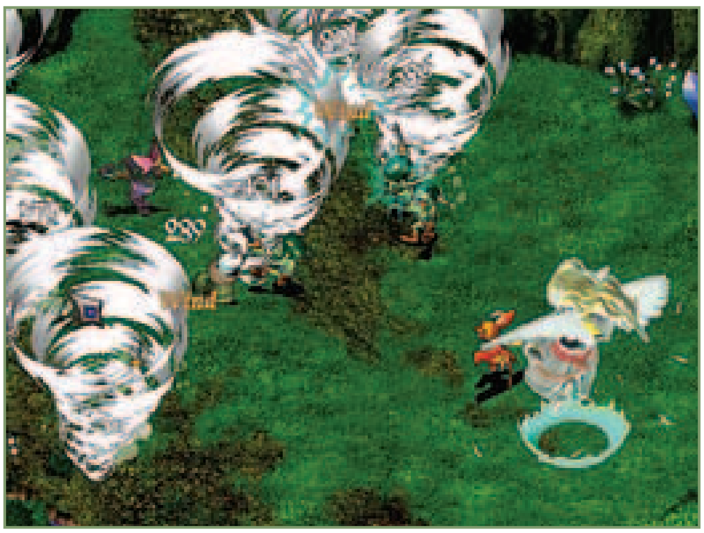


В прошлом году мы рассказывали о запуске в Китае игровой системы iQue от Nintendo. В ней используется железо Nintendo 64, интегрированное в джойстик, игры хранятся на флэш-картах и скачиваются за деньги в специальных магазинах. За прошедший год Nintendo практически не вспоминала об этом своем проекте, данных о продажах также нет. Лишь в ноябре появилась свежая информация: для iQue будет выпущен специальный USB-кабель, позволяющий скачивать игры с PC (для этого их придется сначала купить в Интернете). Такая схема облегчит жизнь геймерам и расширит аудиторию консолей – не везде же есть специализированные магазины, однако похоронит систему защиты от пиратов. По словам представителей компании, соединение с PC позволит выпускать на iQue сетевые игры, вот только пока не уточняется, когда и какие проекты такого рода могут появиться в продаже. Напоминаем, что iQue – совместный проект Nintendo и бывшего президента Silicon Graphics (Вай Йен). За пределами Китая консоль не выйдет, хотя ее можно купить с предустановленным набором игр в гонконгских интернет-магазинах.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ GHOSTHUNTER ВЫШЛА НА РУБЕЖЕ 2003 И 2004 ГОДОВ. ЭТОЙ ЗИМОЙ «СОФТКЛАБ» ВЫПУСТИЛ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ ЕЩЕ И ТАКИЕ ХИТЫ КАК KILLZONE, RATCHET & CLANK UP YOUR ARSENAL И «GETAWAY: ЧЕРНЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК».



Square Enix: ОНЛАЙН ПРИНОСИТ ДОХОД



Год назад мы скептически отнеслись к планам Square Enix по активному производству сетевых RPG. Казалось, что релиз Final Fantasy XI – ошибка компании, не менее серьезная, чем фильм Final Fantasy: Spirits Within. Однако месяц за месяцем пользовательская база игры расширялась – к настоящему моменту она составляет более 550 тысяч человек. Это не могло не повлиять на финансовые результаты компании – не менее половины прибыли обеспечивают онлайн-проекты. В первую очередь это Final Fantasy XI, во вторую – малоизвестная MMORPG под названием Cross Gate, изданная только в Азии. В 2005 году к ним присоединится симулятор Front Mission Online, и MMORPG для PC под названием Fantasy Earth. Большая часть «сетевых» расходов Square Enix пришлась на организацию работы серверов PlayOnline, а ныне остается лишь взимать ежемесячную плату; в результате чистая прибыль от MMO-проектов составляет 42% от продаж – добиться такого результата для однопользовательских проектов было бы куда сложнее

Финансовые отчеты игровых издательств (млн. USD)

	Первое полугодие 2004		Результат за 2003/2004	
	Доход	Продажи	Доход	Продажи
Atari	потери в 4	182	7	469
Activision	50	522	110	947
Electronic Arts	150	1147	776	2757
THQ	потери в 18	184	49	641
Square Enix	53.8	240	107	629
Capcom	-	-	потери в 13	517
Konami	115	1105	385	2587

было известно, так и нет, а многие громкие заявления были позже опровергнуты. Ожидается, что все три будут представлены на выставке E3 2005 года. Также в течение года было анонсировано несколько конкретных игр для неназванных «платформ следующего поколения» – без скриншотов и деталей игрового процесса. Несколько компаний анонсировали лишь программные решения для консолей будущей – не сами игры. Наконец, Electronic Arts выдала общественности пару скриншотов, призванных продемонстрировать, как будут выглядеть ее игры на Xbox Next и PlayStation 3. Что касается Xbox Next, то консоль скорее всего выйдет в трех вариантах – с жестким диском, без него и имеющая фунциональность на уровне обычного персонального компьютера. Это воспринимать на веру тоже вряд ли стоит – все мы помним заявления Sony о том, что в PlayStation 3 не будут использоваться носители вообще, а игры придется закачивать по сети. Прошел год-другой, и теперь уже на вооружение приняты диски стандарта Blu-Ray.

Наиболее серьезная борьба велась на рынке портативных консолей. Весь год Nintendo и Sony потчевали геймеров новостями о DS и PSP, а под занавес и выпустили их в продажу – несмотря на то, что весной журналисты и аналитики в один голос твердили: не успеют они это сделать. Об этом противостоянии подробно мы рассказывали в 23 (176) номере, первые итоги мы подведем в январе-феврале 2005 года. Интересно, что Nokia полностью устранилась от конкуренции, уповая на главную фичу N-Gage – использование консоли в качестве мобильного телефона. Также, наконец-то, стала использоваться на полную мощность возможность выхода в Интернет через GPRS. В отчете с презентации, проведенной осенью в Канаде (20(173) номер «СИ») был анонсирован десяток новых игр, а на днях в продажу поступила Pocket Kingdom, сетевая RPG от Sega. С данными о продажах консоли – особенно с разбивкой по регионам – пока дела обстоят так же плохо, как и год назад. Однако пару месяцев назад Nokia сообщила о том, что ей все же был продан миллион N-Gage (первоначальные прогнозы – 6-7 млн.). Если учесть, что DS для этого понадобилось всего несколько дней, то можно понять, почему о существовании N-Gage боссы Nintendo и Sony уже давно забыли. Зато как мобильный телефон и по меркам мобильных те-

Личные хит-парады редакторов

Во что играли работники «СИ» в 2004 году? Каждый представил свой список десяти наиболее запомнившихся проектов. И не просто «запомнившихся» по скриншотам и пресс-релизам – в них он играл лично, на указанной в скобках платформе.

МИХАИЛ РАЗУМКИН

Halo 2	(Xbox)
Burnout 3: Takedown	(PS2)
Ground Control 2: Операция Исход	(PC)
Metroid: Zero Mission	(GBA)
Космические Рейнджеры 2: Доминаторы	(PC)
SpellForce: The Breath of Winter	(PC)
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon	(GBA)
Lineage II: The Chaotic Chronicle	(PC)
Fire Emblem	(GBA)
Disgaea: Hour of Darkness	(PS2)

ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ

Burnout 3	(PS2)
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	(PS2)
Def Jam: Fight for NY	(PS2)
WRC 4	(PS2)
Richard Burns Rally	(PS2)
Ninja Gaiden	(Xbox)
Tiger Woods PGA Tour 2005	(PS2)
NBA Ballers	(PS2)
This is Football 2005	(PS2)
DOOM 3	(PC)

КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Phantom Brave	(PS2)
La Pucelle: Tactics	(PS2)
Prince of Persia: Warrior Within	(PS2)
Onimusha 3: Demon Siege	(PS2)
Front Mission 4	(PS2)
Viewtiful Joe	(PS2)
Harvest Moon: A Wonderful Life	(GC)
Pikmin 2	(GC)
Star Ocean 3: Till the End of Time	(PS2)
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	(PS2)

ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ

Metal Gear Solid 3: Snake Eater	(PS2)
Katamari Damacy	(PS2)
Grand Theft Auto: San Andreas	(PS2)
Doom 3	(PC)
Final Fantasy XI	(PC)
Half-Life 2	(PC)
Prince of Persia Warrior Within	(PS2)
Ninja Gaiden	(Xbox)
Onimusha 3: Demon Siege	(PS2)
Burnout 3	(PS2)

АЛЕКСАНДР ГЛАГОЛЕВ

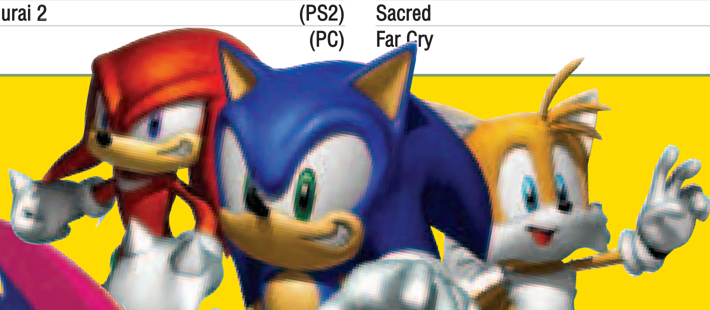
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	(PS2)
RollerCoaster Tycoon 3	(PC)
Singles: Flirt Up Your Life	(PC)
Half-Life 2	(PC)
The Suffering	(PC)
Forgotten Realms: Demon Stone	(PS2)
Townsmen 2 Gold	(mobile)
Mega Man Zero 3	(GBA)
Way of the Samurai 2	(PS2)
Zoo Tycoon 2	(PC)

АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН

Massive Assault Network	(PC)
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	(PC)
World of Warcraft	(PC)
Doom 3	(PC)
Операция Silent Storm: Часовые	(PC)
Mortal Kombat: Deception	(PS2)
NBA Live 2005	(PC)
NBA Ballers	(PS2)
Sacred	(PC)
Far Cry	(PC)



DISGAEA: HOUR OF DARNESS – ИГРА, БЛАГОДАРЯ КОТОРОЙ НЕБОЛЬШОЕ ЯПОНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ДОБИЛОСЬ НЕБЫВАЛЫХ УСПЕХОВ.



СОНИК И ЕГО ДРУЗЬЯ В КОТОРЫЙ УЖЕ РАЗ ВЫРУЧАЮТ КОМПАНИЮ SEGA.

Дела глобально-онлайновые

Не можем не отметить укрепление позиций жанра онлайновых ролевых игр, развитие которого ныне протекает не только за счет PC-пользователей, но и за счет любителей приставок (Final Fantasy XI), хотя и в меньшей степени. Этот год принес несколько могучих MMORPG – Lineage II: The Chaotic Chronicle, City of Heroes, World of Warcraft, EverQuest II... Активно присоединяются к онлайновому сообществу и россияне. Есть подозрение, что этот процесс в 2005 году лишь усилится: 14 декабря компанию официально издаваемым в нашей стране «Сфере» и Anarchy Online составила Final Fantasy XI. Близок и российский релиз суперхита EverQuest II. За наше счастливое онлайновое будущее мы должны благодарить «Акеллу», которая в последнее время стала неровно дышать в сторону MMORPG.

лефонов N-Gage (особенно в QD-исполнении) пользуется популярностью – ибо он стоит куда меньше, чем обладающие аналогичными функциями модели конкурентов. Если говорить о PC, то эта платформа, несмотря на серьезное наступление консолей, сдаваться не спешит. Компьютер среднестатистического игрока за год нешуточно подрос в мощности. Дело здесь не только в технологическом прогрессе, и, как следствие, освоении новых горизонтов, но и в выходе трех шутеров категории AAA, предъявивших серьезные требования к пользовательскому железу. Выскочка Far Cry раззадорил аппетит и подготовил нас к битве титанов, на которую мы впоследствии взирали с раскрытым ртом. Речь, конечно, идет о Doom 3 и Half-Life 2. Подробно останавливаться на этом событии мы не будем, ему посвящена целая «Тема» текущего номера. Но хотим обратить ваше внимание на тот факт, что оба суперхита были вовлечены в конкурентную борьбу хардварных производителей. Если игра от id Software оптимизировалась под NVIDIA GeForce 6, то проект Valve «затачивался» под ATI Radeon X.
Еще один PC-жанр испытавший явный подъем в 2004 году – стратегии, к которым можно приплюсовать и тактические игры. Rome: Total War, Warhammer 40.000: Dawn of War, вышедшие буквально на днях Armies of Exigo и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth... Причем российский игропром (в паре с дружественным украинским) внес немалый вклад в расцвет жанра: «Космические Рейнджеры 2», «В тылу врага», «Периметр», «Александр» – эти проекты были востребованы не только в нашей стране, но и за рубежом («КР2» выйдут на Западе в 2005-ом). Этот год был удачным для отечественной игроиндустрии. Разработчики и издатели окрепли, обзавелись штатом опытных сотрудников и закрепились на мировом рынке. Положительные экономические тенденции, конечно, поспособствовали усилению внутренней конкуренции и появлению новых игроков. Вот и успешная украинская студия GSC Game World решила заняться издательским делом на всей территории СНГ, породив дочернюю компанию GSC World Publishing. Сегодняшний уровень нашего игропрома в какой-то степени характеризуется и уровнем КРИ (Конференции Разработчиков компьютерных Игр), в 2004 году обретшей статус солидного и интересного мероприятия. Уже анонсирована КРИ '2005, которая состоится 1-3 апреля в московском отеле «Космос». Мы уверены, она пройдет с еще большим размахом. Игровая жизнь продолжается! ■

Индустриальный КОНКУРС от «СИ»

на кону: портативная консоль PSP, slim-версия PS2 и три локализованные игры для PS2 (Jak 3, «Getaway: Черный понедельник», Killzone). Призы предоставлены компанией «Софт Клаб».

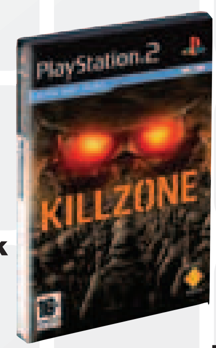
ПРИЗЫ:



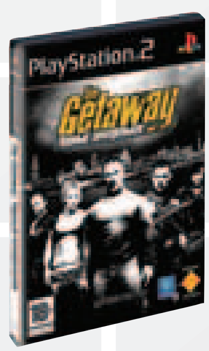
PSP
Портативная игровая консоль от Sony. Выдадим сразу после ее релиза в Европе (март 2005).



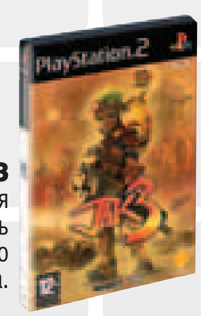
PS2 (PAL)
Новая модель со сверхтонким корпусом.



Killzone
Один из лучших FPS на PlayStation 2.



Getaway: Черный понедельник
Продолжение популярного автомобильного боевика.



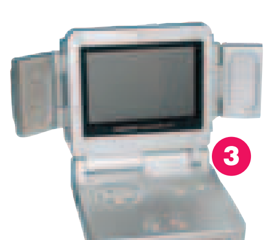
Jak 3
Очередная часть знаменитого платформера.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Перед вами – шесть фотографий. Внимательно изучите их. Ваша задача – определить, что именно на них изображено, и нет ли здесь какого-то подвоха. То есть, по каждой из шести картинок участники конкурса должны четко и ясно написать: **а)** что (якобы) изображено **б)** существует ли данное устройство в действительности.


1


2


3


4


5


6

Свои ответы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи!

СЛОВО КОМАНДЫ

Сегодня в нашем выпуске нечастый гость – письмо читателя, который пространно, явно подражая стилю журнальных статей, отзывается о люби

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0-1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0-2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0-3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0-4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0-5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0-6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0-7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0-8.5 – Эх… Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0-9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

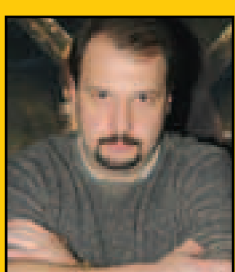
10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

«Прямая речь»

Дмитрий Архипов



ДОЛЖНОСТЬ:
Вице-президент компании

КОМПАНИЯ:
«Акелла»

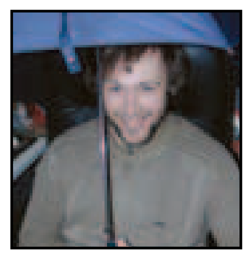
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Final Fantasy XI

ХОББИ:
Работа, туризм, дайвинг, фотография

Россия – страна интересная. Наши геймеры с придыханием говорят о новых отечественных играх, славословят разработчиков на каждом углу. Говорят долго: месяц, два, три, полгода – а потом устают ждать и в лучшем случае забывают. В худшем – начинают ругать тех, кто над ней работал, на чем свет стоит, делать ставки, что у них ничего не получится. Я же думаю, мы сумеем в очередной раз убедить пользователей, что наши игры всегда будут интересными и качественными, сколько бы они ни разрабатывались и какие бы изменения не претерпевали в процессе разработки. И я рад сообщить, что «Корсары 2» переросли две предыдущие игры («Корсары: Проклятие Дальних Морей» и «Пираты Карибского Моря») настолько, что было принято решение выпускать проект под названием «Корсары 3» в статусе полноценного сиквела. Третьи «Корсары» обзавелись практически новым движком и тотально переработанным геймплеем. Это больше не «римейк ПКМ для ценителей» – это совершенно другая захватывающая игра.
Как издатель наша компания также стремится к новым высотам. К выпуску готовится множество хитов, в частности игра American McGee's Scrapland, адд-он к Painkiller и продолжение популярного Prince of Persia. Рынок MMORPG, официально представленный в России всего парой тайтлов, благодаря договоренности с нашими давними партнерами UbiSoft еще до конца года обогатится такими играми как Final Fantasy XI и EverQuest II. Игру красивее и масштабнее последней сейчас трудно найти даже если брать все компьютерные игры в целом. В FFXI я сам с огромным удовольствием играю, и у меня есть все основания полагать, что отечественным игрокам она придется по душе.
Я от души поздравляю всех читателей «Страны Игр» и всех российских геймеров Новым Годом. Как видите, «Акелла» уже запаслась подарками, и в будущем году за нами по части приятных сюрпризов не заржавеет.

ЦИТАТА:
…«Корсары 2» переросли две предыдущие игры настолько, что было принято решение выпускать проект под названием «Корсары 3» в статусе полноценного сиквела.

М.Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС:
Веселый редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Lineage II
- Zelda: The Minish Cap

Зима дает маху не только на югах, мне вот уже надоело встречать декабрь под дождем. Однако ненастная погода не помешала нам преодолеть все препятствия и выпустить-таки совсем новую, большую, красивую и светлую «Страну» с массой новогодних сюрпризов для вас. С Новым годом, дорогие читатели!

Фраза Номера

Глагол
glagol@gameland.ru



СТАТУС:
Дед Мороз

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Leisure Suit Larry 8
- RollerCoaster Tycoon 3

На югах начал забывать, что такое зима! Снега нет, сосулек нет, не говоря уже о Дедах Морозах и Снегурочках. Но все это я храню в памяти и от всей души поздравляю дорогих читателей и особенно читательниц с Новым годом, извините, петуха. Достойно встретьте праздник брызгами шампанского и салютом из снежков!!!

Наш Хит-Парад

PC

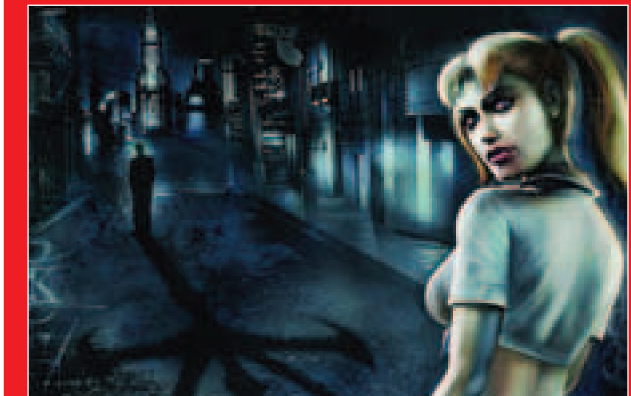
#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	The Sims 2
2	Rome: Total War
3	Doom 3
4	Космические рейнджеры 2
5	Warhammer 40.000: Dawn of War
6	Full Spectrum Warrior
7	Star Wars: Battlefront
8	Evil Genius
9	Myst IV: Revelation
10	Chaos League

КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Prince of Persia: Warrior Within	PS2, GC, Xbox
2	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2
3	Jak 3	PS2
4	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	PS2
5	Donkey Konga	GC
6	Halo 2	Xbox
7	Burnout 3	PS2, Xbox
8	Killzone	PS2
9	Pikmin 2	GC
10	The Legend of Zelda: The Minish Cap	GBA

СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

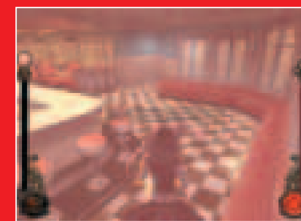
ИГРА НОМЕРА



Vampire: The Masquerade Bloodlines стр.78

Troika Games осталась верна себе: в печать ушла настолько забагованная версия игры, что ее придется доводить до ума не одним патчем. Но гениальность проекта перевешивает все его недостатки: Мир Тьмы нашел достойное воплощение в компьютерной игре.



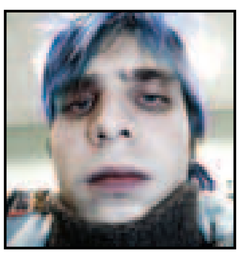


- **ГРАФИКА:** Source – движок Half-Life 2 – выдает картинку отменного качества. Для RPG этого более чем достаточно.
- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Экстравагантное ролевое приключение – современный Лос-Анджелес глазами новоиспеченного вурдалака.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Восхитительно. Мы в восторге от готики и вампирской экзотики. Как тут не заговорить стихами?

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик «Jmurik» Вайнер
alik@gameland.ru

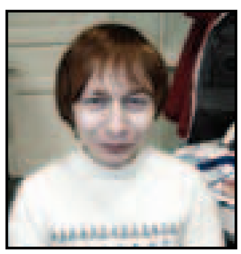


СТАТУС: Злобный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Cyberia 2
- PoP: Sands of Time (J2E)

Как хорошо, когда в трудную минуту, откуда ни возьмись, появляется лучший друг и несмотря на позднее время и глобальность поставленной задачи, готов за сосиску и теплое слово, положить на жертвенный алтарь сдачи «первого» номера, свое свободное время и оформить наши конкурсы. Спасибо, Денис Владимирович!

Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

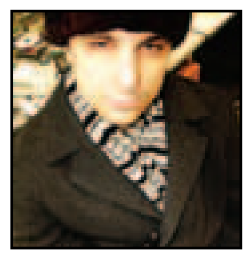


СТАТУС: Белый и пушистый

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Phantom Brave
- Pikmin 2

Простудивший Врен побледнел, волосы его растрепались, в глазах поселилось отчаяние, руки дрожать, ноги предательски подкашиваются... Это он увидел, что товарищ арт-директор сотворил с журналом. Теперь же все-все надо делать по-другому! Ужас-ужас-ужас! Пожалуйста, накормите несчастного Врена чем-нибудь вкусненьким!

Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



СТАТУС: Комсомольский вожак

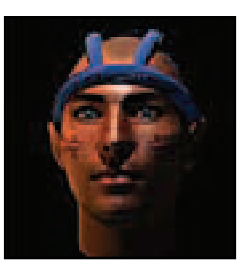
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Vampire: The Masquerade Bloodlines

Партия сказала: «Надо!», редакция ответила «Есть!». Стадевяностодвухстраничный журнал в новом обличии был подготовлен в рекордно короткие сроки. За результаты тяжелого (без приурас) труда не стыдно. Нам очень хотелось услышать, как вы говорите: «Правильной дорогой идете, товарищи!» Теперь ваша очередь высказываться .

WINNERS DON'T USE DRUGS!

(WILLIAM S. SESSIONS, БОСС ФБР ВЫДАЛ ФРАЗУ-ПАРАЗИТА, ОСЕВШУЮ В АМЕРИКАНСКИХ ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ)

Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

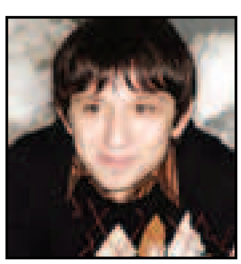


СТАТУС: Строитель

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Pentacore
- «В тылу врага»

Переезжаю в измерение online. Пока в голове зреют планы о покупке World of Warcraft, руки с упоением рубятся в Frozen Throne, «В тылу врага» и загадочный Pentacore. За полмесяца игры не разобрался в нем и наполовину. Да и куда там, если нормальное здание строится неделю. Настоящую, заметьте, неделю!

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru



СТАТУС: Санта

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Final Fantasy XI
- Tony Hawk's Underground 2

На прошлой неделе вертел в руках PSP – на презентации для европейской прессы в Лондоне. Жаждите впечатлений? Дождитесь следующего номера. У нас в меню – эксклюзивный видеосюжет. Вы первыми в России ознакомитесь с линейкой из девяти launch-тайтлов для этой портативной игровой системы!

Игорь «Зонтик» Сонин
sonin@gameland.ru



СТАТУС: Танцор диско

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- DDR Kids
- MGS3: Snake Eater

Ходили надысь в детский центр «Арлекино» на Верхней Радищевской, искали автомат DDR Kids. А там вместо четырехсоткиллограмовой бандуры – метровая желтая стоечка с круглыми ушами-колонками, как у Микки Мауса. Под ней миниатюрный пластиковый коврик с веселенькими цветными стрелочками. Попрыгали. Поржали.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ЖЕЛЕЗНЫЙ ОТВЕТ НА БУМАЖНЫЙ ВОПРОС



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Вопрос любителям квестового жанра: сколько раз, найдя очередную вычурную картинку на стене таинственного здания, на страницах древнего фолианта или на экране инопланетного устройства, вы понимали, что она является ключом к головоломке, расположенной на другом конце огромного игрового мира? Сколько раз вы вскакивали из-за компьютера в поисках карандаша и листочка бумаги, а потом мучительно перерисовывали все эти крючочки и загогулинки или пытались описать их словосочетаниями вроде «Нечто четвероногое»? Сколько раз думали: «Неужели за все годы существования жанра не придумали лучшего способа сохранять все эти подсказки»?

Готов поспорить, вы задавались этими вопросами не раз и не два. Да, технологии шагнули вперед, квесты стали безумно красивыми, зазвучали живыми голосами, и только игроки словно остались в прошлом столетии со своими карандашиками и листочками.

Забавнее всего то, что самые первые игры-приключения (одна из них так и называлась Adventure) были полностью текстовыми. Более того, поскольку не у всех компьютеров тогда были мониторы, текст зачастую выдавался только на печать. Таким образом, в любой момент у игрока на руках было полнейшее описание всех мест, где он был, и всех совершенных действий. Это, правда, не избавляло от необходимости, например, чертить карту местности, и никак не помогало ориентироваться в лабиринтах, которые часто состояли из множества одинаковых проходов: «Вы находитесь в лабиринте. Все коридоры похожи один на другой».

После появления игр с графикой и звуком разработчики поняли, что средства записи подсказок тоже должны эволюционировать. Впрочем, авторы первого Myst ограничились тем, что положили в коробку с игрой блокнотик, в который игрок должен был самостоятельно заносить свои наблюдения. Разработчики из Sierra в King's Quest VI пошли немного дальше и вынесли некоторые подсказки в печатную версию руководства. Без них игру пройти было невозможно, так что они одновременно служили своего рода антипиратской защитой.

Разумеется, развивались и внутриигровые способы запоминания информации – во многих проектах появилась возможность записи диалогов, звуков и картинок. Из новейших игр нельзя не упомянуть In Memoriam – квест, действие которого частично проходит на просторах настоящего Интернета. Дизайнер In Memoriam, вероятно, думал примерно так: «Игроки часто ищут информацию по прохождению в глобальной Сети, так почему бы не сделать это частью геймплея?» К сожалению, наряду с такими интересными проектами до сих пор выпускается немало игр, в которых тяжелое бремя «помнить все» полностью ложится на плечи игрока.

Изучая один из таких квестов, где надо было постоянно бегать и сверяться с весьма сложной картинкой, я в конце концов не выдержал. Закинув диаграмму в буфер кнопкой PrintScreen, я просто распечатал ее на принтере. Решение проблемы оказалось таким простым, что я удивился, почему еще не встречал игр жанра adventure, где этот прием был бы реализован. Почему-то единоличное право пользоваться принтером забрали себе детские игры вроде различных «Толиков» и «Леликов». А ведь нам, квестоманам, и приятно, и полезно иметь на руках распечатанные схемы и шифры, особенно если подсказка красива, но одновременно слишком сложна, чтобы перерисовывать ее вручную. Думаю, многие из нас не пожалели бы картриджа, чтобы получить вещественное доказательство из виртуального мира. Распечатка удобна еще и тем, что добравшись до того места, где ее надо применить, можно одновременно видеть бумажку и «отпираемую» ей головоломку. Компьютер редко такое позволяет – экран-то не резиновый.

А еще на листочке удобно делать пометки. Конечно, тот же Myst: Revelation позволяет комментировать фотографии текстом, но набирать в игре текст на клавиатуре – не возвращение ли это в прошлый век? Вы можете возразить, что бумажка – тоже не передовое изобретение человечества. Что же, есть и достаточно свежая материальная база, на которой можно сделать квест с «правильным» блокнотом. Я говорю о Nintendo DS. Двухэкранная система как нельзя лучше подходит для наших целей. На нижнем экранчике мы обозреваем игровой мир, на верхнем просматриваем ранее найденные подсказки (или наоборот) – таким образом можно сопоставлять головоломки с ключами. Стилусом легко рисовать различные пометки или использовать его в классических пиксельхантерских целях.

Не стоит забывать и про встроенный микрофон с возможностью распознавания речи – это могло бы вдохнуть новую жизнь в столь нелюбимые многими звуковые пазлы.

Заметим, что все упомянутые периферийные устройства – микрофон, сенсорный экран – существуют и для компьютеров. Многие современные видеокарты даже могут работать с двумя мониторами, выводя на них разные картинки. Для наших целей ведь не нужны два 21-дюймовых гиганта – вспомогательный экранчик может быть сравнительно небольшим. Просто пока производители подобного оборудования не воспринимают свои продукты как полезные любителям квестового жанра, а разработчики игр боятся использовать подобные решения без поддержки производителей. Несправедливо получается – у «гонщиков» есть рули и педали, у «аркадников» – геймпады, у «авиаторов» – джойстики, а «приключенцы» обделены полезными аксессуарами и играми, которые эти девайсы поддерживают. Жанр не умер, но ему пора развиваться – в том числе и на «железном» уровне.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Рыцарский КОНКУРС от «СИ»

на кону: Пять DVD-боксов и четыре джевела с играми от компании «Новый Диск» – «Рыцари Чести», The Suffering и Psi-Ops. И десять эксклюзивных футболок к игре Psi-Ops.

Игр никогда не бывает мало

Еще одна возможность получить себе в коллекцию несколько классных игр на русском языке. На этот раз игры представляет компания «Новый Диск».

ПРИЗЫ:





1 У нас вновь три игры и вновь три задания. Главное посвящено «Рыцарям Чести». Для тех, кто читал романы о средневековых битвах за власть, кто пропускал уроки из-за очередного рыцарского фильма, не составит большого труда его выполнить. Чтобы ваши шансы на успех в этом конкурсе стали отличными от нуля, вам придется нарисовать рыцарский герб и придумать опять-таки рыцарский девиз. Помните импровизированный герб главного героя фильма «Айвенго», его вырванный с корнем дуб на щите с подписью «Лишенный наследства»? Если да, то проблем у вас не возникнет.

Изображения герба и девиз можно присылать как в цифровом виде (формат JPG), так и нарисованными на обычной бумаге.

2 Кроме того, мы хотим проверить вас на знание запредельных возможностей человека, точнее его пси-возможностей. А как без этих знаний играть в Psi-Ops? Вспомните фантастические фильмы или многочисленные книги на эту тему. Что-то всплывает в памяти? Всякие там, пара-, теле- и прочие кинезы. А теперь все, что вспомнили запишите в столбик и дайте короткие комментарии, чтобы нам проще было в этом разобраться. Чем больше напишите, тем лучше.

3 Мрачную тему The Suffering мы оставили напоследок. Вопрос прямой и четкий, как выстрел: кого из членов своей семьи убил главный герой игры, за что, собственно, и угодил в тюрьму?

- никого, он невиновен
- своих родителей и жену
- жену и двух детей
- кошку, любимого попугая и золотую рыбку

Победитель получит три DVD-бокса и бонусную майку, занявший второе место – два DVD-бокса, джевел и майку, за третье место будут вручены три джевела и майка. Оставшиеся майки станут утешительными призами.

Свои геральдические изыскания и ответы на вопросы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru или на почтовый адрес редакции до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи!

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

На днях в редакции неожиданно разгорелся спор о том, какая из консолей сильнее по своим графическим возможностям – GameCube или же PlayStation 2. Закончился он вполне мирно, однако стал поводом для того, чтобы напомнить о простом факте: война консолей текущего поколения, о которой так много говорили, закончилась. Хотя для многих это осталось незамеченным.

О чистой прибыли, пользовательской базе и тому подобных скучных вещах читайте в отдельном материале, здесь же я хочу затронуть именно качество графики. Сколько копий было сломано в спорах в 2000-2001 годах! Какие аргументы приводили поклонники той или иной платформы! Сошлись тогда на том, что все три современные консоли примерно равны по своим возможностям, качество же картинки зависит лишь от умения разработчиков оптимизировать движок под конкретное железо. В 2004 году, однако, рассуждать о плохом знании архитектуры консоли нельзя, поэтому можно оглянуться назад и определить, кто же выиграл «гонку вооружений». Сравнивать эксклюзивные проекты вроде Halo 2 и Metroid Prime 2: Echoes – дело неблагодарное, ибо объективное мнение очень сложно отделить от субъективного, огрехи дизайна от проблем с движком. А вот если взять мультиплатформенные игры, то можно обнаружить четко прослеживающуюся тенденцию. Как правило, на всех консолях используются примерно одни и те же модели героев и локаций, идентичен и набор спецэффектов. Есть исключения – одним из них является Soul Calibur 2 с его слегка упрощенной версией для GameCube, – но они редки. Однако у разных платформ есть свои особенности. Очень часто версия для PlayStation 2 либо заметно подтормаживает, либо выдает лишь 30 кадров в секунду. Напротив, в большинстве случаев на Xbox можно лицезреть наиболее совершенную картинку и стабильную работу графического движка. GameCube находится где-то посередине, его «фишка» – полное отсутствие глюков и тормозов и средний по качеству видеоряд.

Приведем несколько примеров из разных жанров.

- Prince of Persia: Warrior Within. Владельцы Xbox жалуются на глюки со звуком – он то заикается, а то и вовсе пропадает, а на PlayStation 2 скачет частота смены кадров.
- Lord of the Rings: The Return of the King. Версия для GameCube чуть лучше, чем на PS2 (качество графики, время загрузки новых уровней), но уступает Xbox.
- NBA Live 2005. В режиме пять-на-пять на PlayStation 2 и GamCube серьезно сокращается детализация моделей игроков и исчезают эффекты освещения.

Исключения есть, разумеется, но обычно это касается игр качества ниже среднего. Например, Street Racing Syndicate хуже всего выглядит на GameCube, что может объясняться только халтурной работой программистов. Если в большинстве проектов для PlayStation 2 проблемы с антиалиасингом в какой-то мере решены, все же появляются игры вроде Robot Alchemic Drive с его четкими линиями, превращающимися по мере поворота камеры в противные «лесенки».

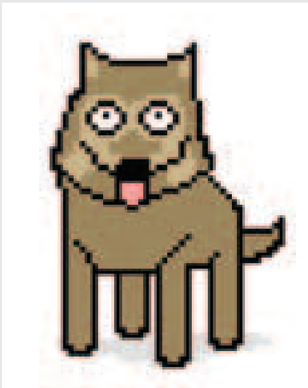
Стоит заметить, что не только производительность консоли определяет качество графики в игре. Если сосредоточить внимание на эксклюзивных проектах, то можно легко выделить некие свойства, присущие играм для определенной консоли. Так, на Mega Drive «фичами» были чуть более высокое разрешение и динамичность геймплея. Игры для SNES отличались более высоко детализованной картинкой и богатой палитрой при неспешном действии. Saturn – это отличная работа со спрайтами и очень странная, непривычная 3D-графика. Причина тому – железо, оперирующее не треугольниками, а четырехугольниками. PlayStation – это прежде всего игры, где удачно сочетались трехмерная и спрайтовая графика. Например, в Resident Evil и Final Fantasy VIII заранее отрендеренные бэкграунды позволили сделать отличные модели героев. На Nintendo 64 – сглаженные текстуры, повышенное разрешение и полное 3D. Dreamcast – глянцевые, блестящие модельки героев, совмещение заранее отрендеренного видео с обрабатываемыми в реальном времени трехмерными моделями и отсутствие проблемы с антиалиасингом. Напротив, на PlayStation 2 именно последняя мозолила глаза, да и во всех играх картинка несколько «шероховата». Каких-то четко определенных визуальных особенностей не имеет разве что Xbox, но у GameCube они есть. Даже в самых первых играх для консоли было заметно, что технически графика не слишком совершенна, модели объектов просты, однако за счет отличного дизайна и грамотного применения эффектов картинка всегда выглядит идеально – без хорошо заметных стыков полигонов, слишком сильно размазанных текстур и прочих неприятных багов. Такое торжество минимализма – это и Pikmin, и Paper Mario, и Legend of Zelda. Последний случай особенно характерен – ведь технология cel-shading как раз и предполагает искусственное упрощение задачи для графического движка, которое, однако, приводит к тому, что игра выглядит лучше. Вот только далеко не всегда это решение уместно.

Сложившиеся за четыре года традиции уже никуда не денутся; «разделение труда» на рынке видеоигр зафиксировано. Xbox как самая мощная система востребован в качестве второй консоли – все мультиплатформенные релизы лучше покупать для него, а на долю PlayStation 2 и GameCube остаются эксклюзивы. С учетом того, что на GameCube их банально меньше, неудивительно, что консоль от Nintendo везде, кроме Японии, оттеснена на третье место. Но это уже совсем другая история. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ЗМЕЙК УНД МЕДВЬЕДЗ



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

Пуск европейского PAL-аттракциона под названием Metal Gear Solid 3: Snake Eater намечен ажно на конец марта. Учитывая, что в Стране-свободных-от-индейцев детище Хидэо «Сюрприз!» Кодзимы увидело свет еще в ноябре, это даже не смешно. Некоторым, может, и охота повоздержаться до весны, предвкушая какие-то гиперэксклюзивные плюшки (удивите нас, либен херрен из Konami Europe GmbH!), но лично я неспешно продвигаюсь воглубь штатовской версии «Змееeда» и тем вполне счастлив. Обсуждать игровой процесс кодзимовского опуса сейчас нет особого резона, я о другом хочу сказать.

Почему не о геймплее? Да потому как это уже садизм, давить лишний раз мозоли мартовским воздерженцам. Забарабанит по лужам капель, выкатят немцы PAL-вариант, появится он в больших красивых магазинах и маленьких плюгавых киосках – тогда и отрецензируем. Пока лишь подтвержу давно (еще с E3) понятное «игра великолепна» – MGS3 с чистой совестью можно считать лучшим эпизодом серии, как в геймплейном отношении, так и в плане драматургии (причем великолепие это не меркнет по мере углубления в дебри, несмотря на куда меньшее число сюжетных «перевертышей» по сравнению с MGS2). Ну да речь совсем не об этом.

Случилось мне как-то надыбать в Сети отсканированные номера «Фамицу» за 1990-й год. Где среди волшебных превьюшек 8- и 16-битных проектов обнаружилась чудесная в своей, как сейчас это называется, неполиткорректности серия карикатур на геймеров разных стран – как они видятся японцам. Китаец медитирует за клавиатурой с удесятеренным числом клавиш, германские подданные ломают стену методом «Арканоида», Саддам с лайтганом косит американцев, на полярной станции ученый в компании «резиновой Зины» гоняет хентайные игрушки. Характерно, что советские игроманы запечатлены точь-в-точь, как в позднем нашем анекдоте про «Тетрис»: под титром «в стране нет электричества» люди в солдатской форме, отбросив бутылки из-под водки, прыгают друг на друга враскоряку (изображая тетрамино), а позади них – взорвавшаяся АЭС и мутирующие коровы. Налицо тождественная замена стереотипов «зыма-уотка-медвед» ассоциативным рядом «зольдат-уотка-чорнобил». Поразительно, насколько четко мастер-пис луноликого Кодзимы чеканит шаг по следу безымянного японского иллюстратора из журнала пятнадцатилетней давности. В Metal Gear Solid 3 каждый третий герой служит в Советской армии под началом охочих до спирту и локальных Чернобылей командиров; а медвьедз, несмотря на всеядность змеежора, отсутствуют как класс.

Представитель известной российской игровой компании в кулуарах E3 раскололся: они-де консультировали японский офис Konami относительно советской действительности середины шестидесятых годов. Отсюда в игре нюансы противостояния камрада Khruschev и камрадов Brezhnev & Kosygin, нековерканные имена, правильные карты тайги, spetsnaz GRU, городок Tselinoyarsk и наводящий ужас на околицу механизм Shagohod. Вероятно, совета у наших спрашивали совсем уж в крайних случаях или ключевых моментах, когда аутентичностью светить нужно было позарез; в остальном полагались на стереотипы да обычный словарь. Посему восприятие MGS3 носителем великого и могучего здорово обогащается за счет комедийной струи, авторами вообще-то не предусмотренной.

На коробке с японским подарочным изданием проекта гордо красуется кириллическое: «Шестерня Металла». Это цветочки. Во вступительном квазибондовском ролике пролетают слова: «ХОЛОДНАЯА ВОЙНА МИР ЗМЕЙКА», недвусмысленно подсказывая новое наименование главного героя. Названия всех без исключения локаций дублируются на экране русским текстом: и «Дремучий:болото», и «Черной пещере», и даже «Грозныйград:северовосток». Среди запасов провианта Змейку попадаются Yabloko Moloko и изумительная Golova. Советское оружие и военная техника воспроизведены с внешней дотошностью и пренебрежением к хронологии: здесь мелет воздух серийный Ми-24А, в реальности впервые взлетевший только в 1969 году, через пять лет после событий MGS3. «Экспериментальный танк» на корпусе шагохода написано без ошибок, но серп и молот рядом почему-то изображены в зеркальном варианте. Наличие тропической флоры в «джунглях» вокруг Целиноярска объясняется авторами чуть ли не с детской непосредственностью: «У нас же альтернативная история!». Неудивительно, что в тропическое болото из ближайшего НИИ улепетнул выводок крокодилов.

Несмотря на всех российских консультантов, советника-эксперта по вооружениям стран Варшавского договора, отсылки к Кубинскому кризису и видеохронику Хрущева-Кеннеди-Гагарина, MGS3 остается игрой, где Змейк посреди Dremuchiy South лакомится свежим Yabloko Moloko, заведующий ОКБ Гранин хрестоматийно заливает за воротник, а зловещий полкан ГРУ Ephgeny Borisovich Volgin щеголяет в алых стрелецких сапожищах.

Впрочем, воздадим Konami должное: отображение соотечественников в компьютеризированной игре «Шестерня Металла Солит: Змееед» уверенно прогрессировало по сравнению с игрой .hack//Infection, знаменитой русским персонажем, носящим распространенное имя «Borshcht». ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Контрольный КОНКУРС от «СИ»

на кону: Две мыши Logitech MX510 и три беспроводных геймпада: Logitech Action (PS2), Logitech Precision (Xbox), Logitech Rumblepad 2 (PC)

Этот конкурс не совсем обычный. Чтобы получить приз, вам не придется выполнять сложные задания или, полагаясь на удачу, прикидывать, какой из предложенных вариантов правильный. Еще один год подошел к концу, и мы решили лучше познакомиться с вами, нашими любимыми читателями. Компания Logitech любезно согласилась помочь нам в этом деле, поскольку именно ее мультиплатформенная продукция как нельзя лучше подходит в качестве призов для тех, кто читает «СИ».

ПРИЗЫ:





Две геймерские мыши Logitech MX510

- разрешение 800 dpi
- скорость обработки данных 5.8 мегапикселя в секунду
- реакция на перемещение с ускорением до 15G
- 8 кнопок
- эргономичная форма

Беспроводные геймпады:

- **Logitech Action (PS2)** – «выбор редакции» «СИ»
  - один из лучших на данный момент геймпадов для PS2
  - устойчивая связь с приемником
  - классическая форма
  - всего две батарейки
- **Logitech Precision** – собрат предыдущей модели в версии для Xbox
- **Logitech Rumblepad 2 (PC)** – самая свежая разработка в области беспроводных геймпадов

Все что нужно сделать, чтобы стать одним из претендентов на игровые манипуляторы от Logitech, – это прислать нам некоторые сведения о себе и рассказать, что вы думаете о журнале. Что может быть проще? Приступаем, перед вами всего десять вопросов, отделяющих вас от заветных призов:

1. ФИО
2. год рождения
3. город, где вы живете
4. как давно вы являетесь читателем «СИ»
5. какие еще игровые журналы читаете
6. ваши игровые платформы (PC, Xbox, PS2, CG, GBA и т.д.)
7. что собираетесь приобрести в ближайшем будущем (игровые платформы)
8. какими аксессуарами пользуетесь при игре (мыши, геймпады, рули и т.д., укажите модель)
9. Назовите три самых сильных, с вашей точки зрения, стороны «Страны Игр»
10. Назовите три самых слабых, с вашей точки зрения, стороны «Страны Игр»

Ответы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru или на почтовый адрес редакции до 31 января. И не забудьте указать название конкурса в теме письма. Желаем удачи!

КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Troika Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.2 ГГц, 384 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.vampirebloodlines.com

Vampire: The Masquerade Bloodlines

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Вампиры, как и обычные люди, погрязли в интригах и междоусобных воинах. Только вместо «Пепси» упыри пьют кровушку.

Ролевой путь основателей Troika Games извилист. Но все их игры обогащали любимый многими жанр. Еще в составе легендарной Black Isle Studios они делали Fallout. Создав «Тройку», отцы отметились Arcanum'ом, совместив, казалось бы, несовместимые магию и технологию. Ударились в D&D-попсу, выпустив впоследствии Temple of Elemental Evil. А потом вдруг обратились к любопытной и незаезженной многочисленными компьютерными вариациями вселенной Vampire: The Masquerade. Последний проект следует признать кульминацией творчества «троечников», даже несмотря на присутствие в их послужном списке Fallout'a, давно ставшего классикой ролеплея.

МАСКАРАД

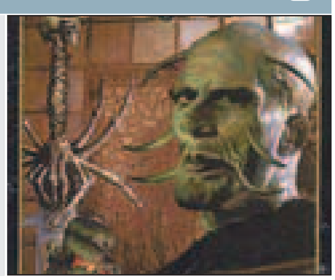
Всем знакомым с вурдалаками по киноширпотребу, эти человечные во всех смыслах создания кажутся совершеннейшими беспредельщиками, плотно подсаженными на красный наркотик. Даже стильный фильм «Интервью с вампиром» скорее подчеркивает исключительность героя Брэда Пита по сравнению с основной массой отъявленных кровопийц.

Меж тем компания White Wolf на основе ролевой концепции Vampire: The Masquerade, оформившейся на заре девяностых прошлого века, показывает истинную сущность упырей. И развивает мысль в других своих произведениях на тему Мира Тьмы – Werewolf: the Apocalypse, Mage: the Ascension, Hunter: the Reconning и других. Без краткого экскурса в историю не обойтись.

White Wolf учит, что первым вурдалаком был Каин, а тринадцать его внуков дали начало тринадцати вампирским кланам. Кровососущее общество, подобно человеческому, раздираемо противоречиями. Одни (Камарилья) ратуют за соблюдение приличий и уважительное отношение к спокойствию «братьев меньших», другие (Саббат) презирают людишек и законы и грызутся с первыми. Так и «живут – не живут»: семь кланов Камарильи никак не могут убедить (в том числе и насильственными методами) два клана Саббата, что Традиции надо уважать. Есть, кстати, и четыре «расы» неприсоединившихся вампиров, принимающих, тем не менее, участие в конфликте на стороне то одного, то другого братства.

Кланы Саббата

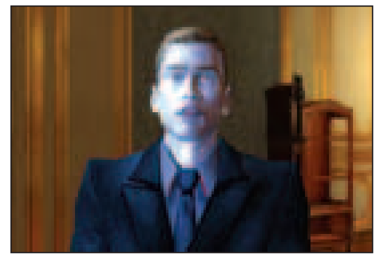
В отличие от Камарильи в Саббат входят всего лишь два клана. Вампиры Ласомбры (Lasombra), как и «классические» упыри, не отражаются в зеркалах; дневной свет смертелен для них. Тзимише (Tzimisce) отличаются особым «кодексом чести»: чужаков, покусившихся на их территорию, они убивают без разбирательств, а гостей чтят и оберегают.



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Великолепный, богатый мир почти идеально перенесен в стильную компьютерную игру, усиленную мощью Source. Идеальная озвучка, отличный саундтрек.

Минусы:
Потрясающее количество ошибок. Не очень удобное управление в режиме от третьего лица, которое автоматически включается для некоторых стилей боя.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Мы готовы смириться с тем, что в этом году на PC было не так много RPG. Bloodlines оправдывает долгое ожидание!

Замучили баги? Латаемся!

Проект грешит огромным числом ошибок, но разработчики пока никак не могут выпустить заплатку. Во всяком случае, на момент написания статьи ее не было. В отсутствии официальной поддержки фанаты сами вознамерились решить проблемы и выпустили свой патч, который можно найти по адресу http://www.planetvampire.com/bloodlines/files/patches.


BLOODLINES ПО ПОЛНОЙ ПРОГРАММЕ ОТРАБАТЫВАЕТ РЕЙТИНГ MATURE. ДАЕШЬ СТРИПТИЗ!


ДИСЦИПЛИНА CELERITY ЗДОРОВО УБЫСТРЯЕТ ВАМПИРА. ЭФФЕКТ СОПОСТАВИМ СО ЗНАМЕНИТЫМ МАКСПЭЙНОВСКИМ BULLET-TIME.



ТЯЖЕЛЕНЬКАЯ РАБОТА: НЕОБХОДИМО СДЕРЖАТЬ НАСТУПЛЕНИЕ ЗОМБИ, ЧТОБЫ ОНИ НЕ ПОЛЕЗЛИ В ГОРОД. «ЖИВЫЕ МЕРСТВЕЦЫ» АТАКУЮТ ВОЛНАМИ ПО 50-60 ГОЛОВ.

Именно члены Камарильи, как несложно догадаться, сформировали некий свод вампирских законов, позволяющих кровососам сосуществовать в мире с людьми. Так появились правила Маскарада, гласящие, что вурдалаки не могут раскрывать своей природы тем, кто не их крови.

ОДИН В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ

Помимо Маскарада Камарилья чтит и другие древние Традиции. Одна из них говорит о том, что вампир, собирающийся «породить» потомка, должен получить разрешение своего Хозяина, то есть того, кто «породил» его. Вокруг этого обычая и построена завязка Vampire: The Masquerade – Bloodlines (VtMB). Нарушивший Традицию упырь и его потомок должны умереть, но волею Принца – высокой политической фигуры Камарильи – незаконнорожденное дитя остается жить. Нетрудно, догадаться, что его роль уготована вам. Впереди интриги, кровь и шекспировские страсти.

Да, черт побери, все персонажи Vampire the Masquerade – Bloodlines живые! Даже мертвые по определению вампиры.

Хоть молодой вампир и не прикреплен к определенному клану из-за своего необычного для этого общества статуса, вам все же предстоит выбран его «расу» (только из групп Камарильи) и описать его способности, раскидав немногочисленные очки умений по характеристикам.

Скажем прямо: ролевая система Vampire: The Masquerade проста. Как минимум, не сложнее последней редакции D&D, разработчики которой недавно сделали шаг вперед, изъяв малопонятные новичкам THAC0 и отрицательный класс брони. Если вы разобрались с Neverwinter Nights, то без проблем освоите и Bloodlines.

Игроку даровано право закачивать очки умений в атрибуты (attributes) и способности (abilities), а также в особую вампирскую магию – дисциплины (disciples). Первые две характеристики (повышать которые, кстати, можно еще за счет тренировок и найденных книг) влияют на навыки (feats). Не погружаясь в пучины ролевой системы, отмечу, что данная схема неплохо описывает все стороны вампира и позволяет взрастить уникального персонажа, не привязываясь к классам, коих здесь нет в принципе.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Vampire: The Masquerade

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

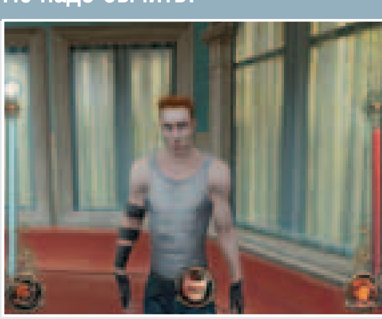

Deus Ex

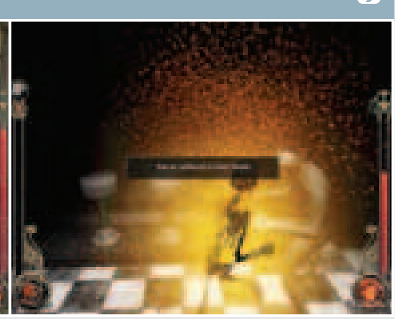






Не надо бычить!





Ведите себя вежливо: в мире VtMB не любят агрессивно настроенных личностей. Кроме того, никогда не знаешь, кто скрывается под маской местного симпатяги или красотки. Случайное нажатие левой кнопки мыши (отвечающей за атаку) может открыть вам истинное лицо собеседника. Вот этот парень, например, оказался сущим зверем и быстро расправился с моим героем.

Держите ухо востро

Разработчики и издатель не поскупились на саундтрек для игры. Созданию великолепной атмосферы пропитанного кровью Лос-Анджелеса здорово способствуют роковые композиции групп Chiasm, Darling Violetta, Lacuna Coil, Die My Darling и других исполнителей. Заглавную тему – Bloodlines – писал гуру Industrial Rock и лидер Ministry Эл Йоргенсен.



В ИГРЕ ПОЛНО ЯРКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ. СИМПАТИЧНЫЕ ВАМПИРШИ ПРЕДПОЧИТАЮТ ГЛУБОКОЕ ДЕКОЛЬТЕ И ВЫЗЫВАЮЩЕ КОРОТКИЕ ЮБКИ.



Кланы Камарильи

Верховодят в Камарилье аристократы-интриганы из клана Вентру (Ventrue). Следом за ними в иерархии братства стоят маги Тремере (Tremere), знающие самые мощные заклинания Магии Крови. Эстеты-Тореадоры (Toreador), ценители произведений искусства, более других вампиров похожи на людей. Бруджа (Brujah) – принципиальные анархисты, считающие, что их идеологию должны разделять все остальные. Редкостные уродцы Носферату (Nosferatu), предпочитают скрываться подальше от чужих глаз, дабы не пугать своим видом особо впечатлительных; они считаются специалистами по информации любого рода. Вампиры из клана Малкавиан (Malkavian) страдают психическими отклонениями и способны «заражать» безумством своих жертв. Хотя вообще-то все обстоит с точностью до наоборот. И, наконец, Гангрел (Gangrel), телохранители Вентру повелевают животными и не брезгуют питаться их кровью.

Этой самой уникальности здорово способствует клановое разделение кровопийц. Каждая «раса» изначально наделена определенными особенностями (как положительными, так и отрицательными), а также знанием на какой-либо из областей вампирской Магии Крови. Так бродяги из клана Гангрел (Gangrel) умеют общаться с животными и повелевать ими, безобразные Носферату сведущи в искусстве маскировки, а страдающие психическими отклонениями Малкавиане способны «одаривать» своим безумством окружающих, заставляя их биться в приступах истерического смеха.

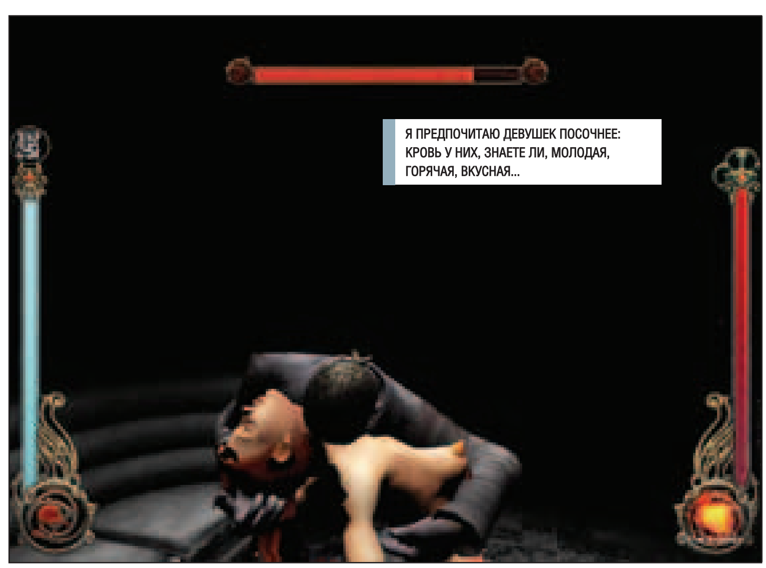
Рассказ о ролевой системе был бы неполным без упоминания о Человечности (Humanity) и Маскараде (Masquerade). Первая характеристика показывает, насколько хорошо вампир контролирует в себе зверя; на нее отрицательным образом влияют разнообразные аморальные или жестокие поступки. Вурдалак с нулевой Человечностью может войти в состояние Резни и бросаться на всех подряд, что не понравится ни людям, ни лидерам Камарильи. Второй показатель описывает соблюдение правил поведения. Вампира, систематически нарушающего их, ждет смерть, что равносильно досрочному окончанию игры.

НЕ ШУТЕР

Поначалу может показаться, что Bloodlines – это шутер от первого/третьего лица, пикантно приправленный ролевыми элементами. Но вы быстро поймете, что RPG-часть занимает в проекте доминирующее положение. А action-составляющая поставлена на службу ролеплею. Уже с первых минут вам предстоит выполнять квесты, активно общаться с NPC и рыться в компьютерах (это, кстати, повод поностальгировать – команды нужно вводить, как в DOS'е) и бумажных записях, постигая тонкости сюжета. Все вампирские умения оказываются задей-

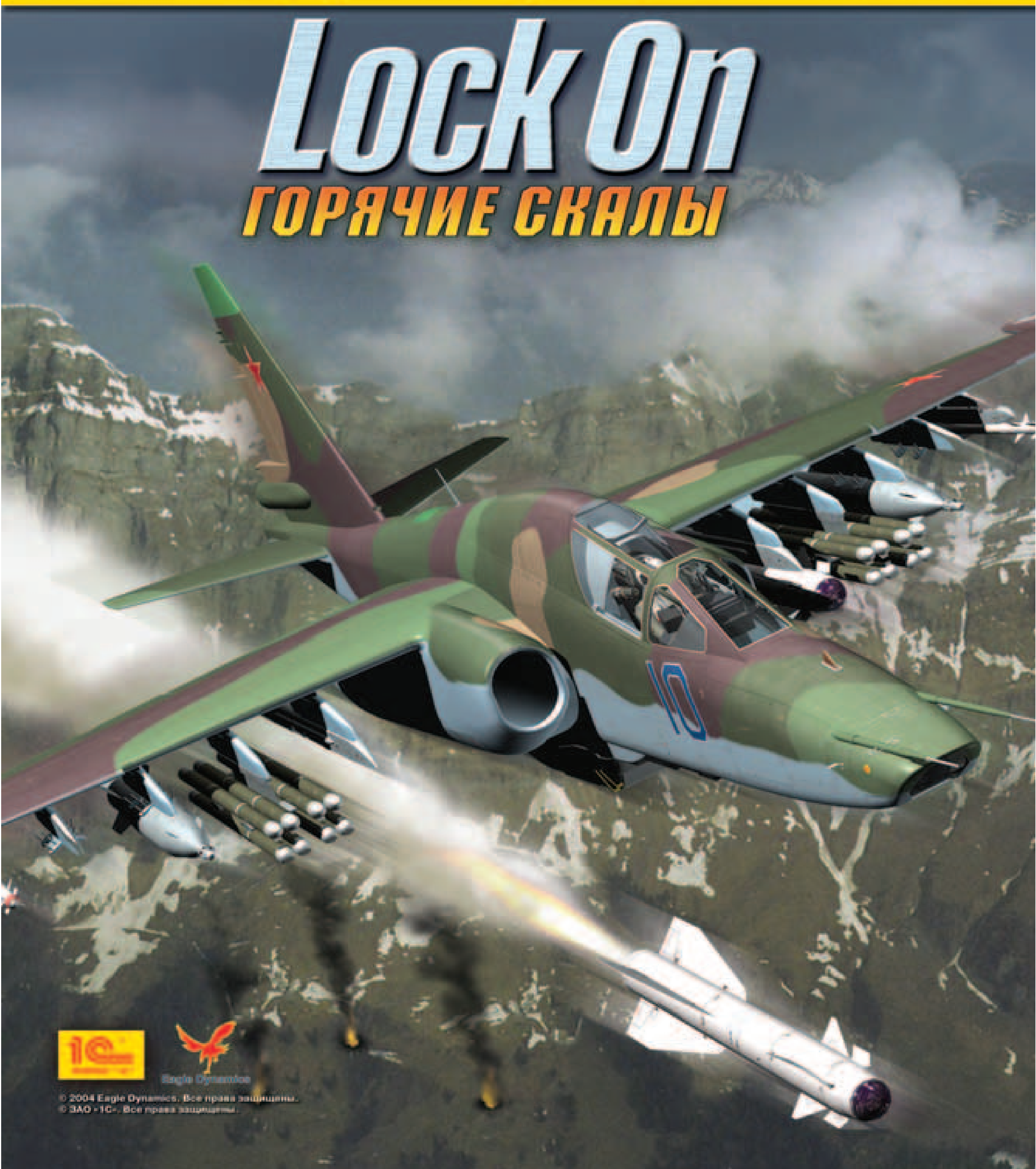


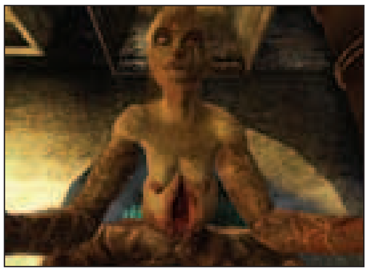
В BLOODLINES МОЖНО ЗАЖИГАТЬ НА ДИСКОТЕКАХ. ВОКРУГ «ТАНЦОРА ДИСКО» КУЧКУЕТСЯ НАРОД.



Я ПРЕДПОЧИТАЮ ДЕВУШЕК ПОСОЧНЕЕ: КРОВЬ У НИХ, ЗНАЕТЕ ЛИ, МОЛОДАЯ, ГОРЯЧАЯ, ВКУСНАЯ...

1С Ассоциация магазинов Мультимедиа







ЗА ЭТИМ ПОИСТИНЕ КОРОЛЕВСКИМ ЭКЗЕМПЛЯРОМ ПРИШЛОСЬ ЛЕЗТЬ ПОЛТОРА ЧАСА ПО КАНАЛИЗАЦИИ.

ствованы – как боевые, так и, например, социальные. Собеседников можно запугать, обольстить или убедить. Конечно, далеко не всех и не всегда, но это уже вопрос баланса. Придется заниматься взломом замков. Согласно учению от White Wolf воровство считается грехом, но компьютерная версия достаточно либерально относится к этому проступку. Расчет успешности ведется на основе ролевой системы, а не абы как. Даже в присущих многим FPS stealth-заданиях ключевое значение играют характеристики и сверхспособности персонажа. В том, что касается хакинга и скрытного проникновения, VtMB пересекается с идеями Deus Ex. А легкий привкус киберпанка, подмешанный в готическую культуру, лишь усиливает это впечатление.

Но подраться и не раз, естественно, тоже доведется. Недаром в Bloodlines предусмотрены особые, боевые локации. Здесь есть место и рукопашным боям, и перестрелкам. Выбор стиля зависит от вас. Повлиять на исход поединка можно, применяя вампирские дисциплины – атакующие, пассивные, воздействующие на врага (а это, между прочим, расходуются запасы Blood Pool: их падение до нуля грозит вампирским помешательством)... Правда, разработчики явным образом указывают пальцем на идеалы роевых игр. Тупое мордобитие не принесет вам дивидендов за исключением самоудовлетворения и пары-тройки предметов. Опыт (а точнее очки умений) дается только за выполнение квестов. И методы достижения целей значения не имеют, нестандартные подходы к решению задачек приветствуются игрой. Только не забывайте о том, что действия вашего персонажа не должны нарушать Традиции.

SOURCE, КАК ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ОСНОВА УСПЕХА

Что до графики, то качество картинки VtMB объясняется наличием мотора от Half-Life 2. К игре привинчен знаменитый физический движок Havok, но необходимость его присутствия вызывает сомнения. Bloodlines – не образцово-показательный FPS, подсовывающий исходящему слюной игроку задачки, связанные с перемещением и взаимодействием тел. Это, прежде всего, RPG, делающая акцент на общении и регулирующая немалую часть боевых процессов с помощью ролевой системы. Зато лицевая анимация Source здорово пригодилась дизайнерам, заинтересованным в создании живых, ярких NPC-типажей. Со своей задачей сотрудники Troika Games, вооруженные передовыми компьютерными технологиями, справились на пять баллов. Да, черт побери, все персонажи VtMB живые! Даже мертвые по определению вампиры.

Впрочем, столь впечатляющий эффект – заслуга не только движка и дизайнеров, но еще и великолепной озвучки, которая в игре под стать идеальным диалогам. Реплики персонажей – это хлеб Troika Games. Не имея опыта создания колоритных героев и написания связных, интересных текстов, можно вообще не приниматься за разработку RPG. Боги явно благоволили таланту Леонарду Боярски и Ко: в их последнем проекте все кирпичики, каждый из которых изначально был крепок, сложились в единую, нерушимую стену. Впрочем, слабые места в Bloodlines все же есть. Весьма раздражают графико-звуковые баги, вылезающие в самых неожиданных местах, а не очень удобный вид от третьего лица навязывается всем персонажам, ориентированным на ближний бой. Признаюсь честно, лишних полбалла игра получила авансом в счет будущего патча. Но даже эти серьезные, в общем-то, недостатки не способны испортить ролевой праздник, который состоялся под конец года. Поздравляю вас с ним! ■

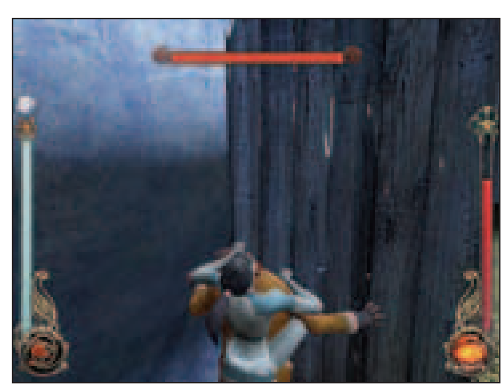
Правила поведения



В VtMB есть три разных вида областей, определяющих правила поведения вампиров. Например, если вы видите изображение пистолета над полоской жизни, то это так называемая боевая зона. Здесь можно убивать и пить кровь, ничего и никого не опасаясь, кроме, конечно, врагов. Маска указывает на то, что эта локация – область Маскарада. Вампир должен вести себя осторожно, как обычный человек, и может применять лишь отдельные дисциплины, не нарушающие Традиции. Элизиум (Elyzium), обозначаемый буквой E, является жилищем могущественного вурдалака. Здесь вообще нельзя кастовать заклинания и проявлять агрессию.









Автор:
Андрей Коновалов
mihalich@nm.ru



ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Sega AM2/ Sumo Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.sega-europe.com

OutRun 2

Первая часть этой игры стала классикой аркадных автоматов, сиквел фактически является ее римейком с современной графикой.

OutRun 2 изначально вышла на аркадных автоматах (на базе железа Xbox), и вскоре была портирована на Xbox. Естественно, такой переход частично ухудшает впечатление от игры, ведь никакая консоль не передаст ощущения оригинального автомата со специальным оформлением, рулем, педалями и креслом. Но, «переехав», игра приобрела графику с прогрессивной разверткой и новые режимы игры, недоступные на аркадных автоматах.
Что может притягивать в OutRun 2? В первую очередь, это яркие цвета, отличное ощущение скорости, приятное звуковое сопровождение и езда в заносе. Набор машин пусть и невелик, но те двенадцать, которые постепенно станут доступны пользователю, заслуживают внимания, ведь это модели Ferrari. Все они, разумеется, различаются по характеристикам, однако ни о каком реализме речь не идет; OutRun – аркадная гонка в чистом виде. Катаясь на F355, вы можете догнать и перегнать Enzo, в реальности же это невозможно. Но зачем придираться? Мы ведь играем в аркадные гонки, а тут главное – драйв и затягивающий геймплей. С первым все отлично, добавляет его езда в заносе. Я не видел ни одной игры, в которой переход в занос, езда и контроль автомобиля в нем выполнялись бы столь легко, достаточно чуть вывернуть руль и прижать левый курок – и вы уже едете боком. Такое управление на реальном автомобиле невозможно, но кому до этого есть дело, когда можно после некоторой тренировки проезжать почти всю трассу, изобилующую поворотами, вообще не выходя из заноса? Дым из-под колес, и визг резины добавляют положительных впечатлений.
Помимо оригинального режима OutRun Arcade присутствуют и новые – OutRun Challenge и OutRun Xbox Live. В первом игроку доступны следующие виды игры: OutRun Mode, Heart Attack Mode и Time Attack Mode. В OutRun Mode игроку предстоит проехать на время по разветвляющейся трассе, решая на развилке, поехать ли по простому участку или все же попробовать более сложный. После каждой развилки находится контрольная точка, которая добавляет времени до следующей. Собственно говоря, так же выглядел оригинальный Outrun. И если полтора десятка лет назад подобный

Прелести мультиплеера

Игра через System Link позволит сыграть по очереди восьми игрокам. Режима split-screen, к сожалению, нет. Играя через Xbox Live, можно создавать игры «для друзей», выбирая параметры трассы и количество приглашенных игроков, и просматривать таблицы рекордов. Довольно любопытно скачивать результаты других геймеров, при этом на вашу консоль загружается не только сам результат в виде времени, но и так называемая «машина-призрак», позволяющая увидеть, как проходил трассу рекордсмен. Другое дело, что Outrun 2 с его ужасной моделью столкновений автомобилей, в сетевом варианте куда менее востребован, чем в однопользовательском.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Красивая графика, знакомые по оригинальному OutRun мелодии, есть несколько игровых режимов.



Минусы:
Устаревший игровой процесс, завышенная сложность, мало моделей автомобилей.





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

Наше резюме:
Абсолютно несерьезная и в меру красивая игра, однако неспособная увлечь более чем на полчаса. Хотя, быть может, найдутся и у OutRun 2 свои фанаты.

Хит прошлого

Оригинальный OutRun вышел в 1986 году, а в течение нескольких лет был портирован на множество платформ – от Commodore 64 и PC до Master System и PC Engine. По тем временам игра была просто замечательной по многим параметрам – от качества графики до системы управления автомобилем. А еще OutRun – детище самого Ю Судзуки!



СОЛНЦЕ, МОРЕ, ПАЛЬМЫ, ВЕТЕР В ЛИЦО – КРАСОТИЩА-ТО КАКАЯ!



ЧТОБЫ ЗАРАБОТАТЬ СЕРДЦА, ПРИХОДИТСЯ СОВЕРШАТЬ ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЗАНОСЫ.



КАК И 16 ЛЕТ НАЗАД, ТРАФИК ИГРАЕТ НЕЗНАЧИТЕЛЬНУЮ РОЛЬ; МАШИНЫ NPC – ТОЧНО ТАКИЕ ЖЕ БЕЗМОЛВНЫЕ ДЕКОРАЦИИ, ЧТО И СКАЛЫ ПО КРАЯМ ДОРОГИ. ИХ ЗАДАЧА – СОЗДАВАТЬ ПОМЕХИ ВАШЕМУ АВТОМОБИЛЮ В ЕГО БОРЬБЕ С НЕУМОЛИМЫМ ТАЙМЕРОМ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОЩЕ, ЧЕМ

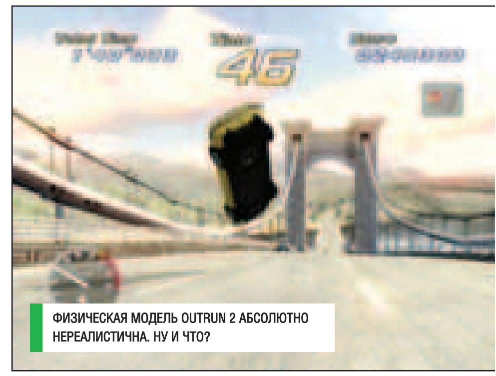


Project Gotham Racing 2

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Burnout 3: Takedown



ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ OUTRUN 2 АБСОЛЮТНО НЕРЕАЛИСТИЧНА. НУ И ЧТО?

игровой процесс считался революционным, то сейчас это далеко не так. В Heart Attack предстоит впечатлить спутницу выполнением различных заданий, таких как езда в заносе или же следование по строго ограниченному куску трассы. В чем-то это сильно напоминает Crazy Taxi с его пассажирами и «сумасшедшими» мини-играми. Time Attack – просто гонки на время против управляемых компьютером оппонентов. В OutRun Challenge игроку предстоит выполнять различные задания подобные тем, что даются в Heart Attack Mode, но с различными вариациями – именно здесь игрок открывает новые трассы и автомобили. Набор трасс хорош: от пустыни с пирамидами до парижских улиц с Триумфальной Аркой. Визг шин и рев моторов скопированы с той же тщательностью, что и сами модели автомобилей. Применение звука стандарта Dolby Digital погружает геймера в игру еще сильнее. Музыка в игре представляет собой обработанные треки из первой части игры, что наверняка обрадует фанатов. Но я уверен: даже они согласятся с тем, что игре не хватает возможности использовать саундтрек по выбору пользователя, как это сделано во многих играх для Xbox.

Все автомобили различаются по характеристикам, однако ни о каком реализме речь не идет; OutRun – аркадная гонка в чистом виде.

В целом OutRun 2 смотрится неплохо, однако у игры есть очень серьезная проблема – ей не хватает элемента соревновательности. Сражаться с таймером сейчас, увы, уже не модно – хочется подрезать соперника, вытолкнуть его с трассы и мчаться вперед, уклоняясь от незадачливых автолюбителей. OutRun 2 можно бы воспринимать и просто как симпатичную игрушку, где приятно погладить на трассу да насладиться красивыми машинками. Если бы не чудовищный уровень сложности, унаследованный от аркадной версии. Вылет за пределы трассы мгновенно сбрасывает скорость чуть ли не до нуля; есть и прочие прелести, целью которых является максимально быстрое вытягивание жетонов из кармана посетителей аркадного зала. Будь Outrun 2 единственной аркадной гонкой на рынке, ей бы прощалось многое, но изначально разрабатывавшиеся для домашних платформ Burnout 3: Takedown и Need for Speed: Underground 2 предлагают гораздо более разнообразный геймплей при вполне достойном качестве графики и аналогичной простоте освоения. А OutRun 2, увы, куда уместнее смотрится в аркадных залах. ■



БОЛЬШИНСТВО ТРАСС ПОВТОРЯЮТ ДИЗАЙН ЛОКАЦИЙ ИЗ ОРИГИНАЛЬНОГО OUTRUN.



ЛЬВИНАЯ ДОЛЯ ИГРЫ СОСТОИТ ИЗ ВЫПОЛНЕНИЯ МНОГОЧИСЛЕННЫХ НУДНЫХ ЗАДАНИЙ.



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactics/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М», Game Factory Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	«МиСТ ленд-ЮГ»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

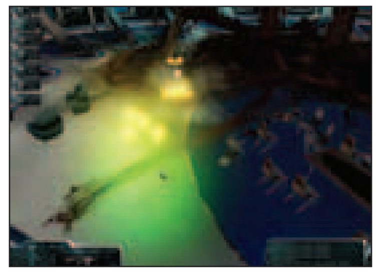
ОНЛАЙН:
http://www.polgame.com/game.shtml

Власть закона: Полицейские истории

«Сейчас бы просто по сто грамм и не мотаться по дворам, но рановато расслабляться операм».

Остывает, потрескивая, сталь винторезных стволов. Утихают панические вопли Крыса. Враг повержен, власть закона, как и положено, восстановлена, и можно отправиться в отпуск. Не тут-то было. Кровопролитные уличные бои с отъявленными мерзавцами, обезумевшими роботами и отвратительными мутантами не закончились, так что каникулы откладываются. «Власть закона: Полицейские истории» повествует о дальнейшей жизни, вернее, службе (что для героини, в общем-то, одно и то же) Кэти на благо закона и справедливости. Игра начинается ровно с того места, на котором триумфально завершается оригинал. Причем игрок оказывается с той командой, с которой он воевал и побеждал в предыдущих сражениях. Но в этом кроется опасный подвох. Add-on устанавливается строго поверх оригинальной игры, и в случае незавершенности последней в добровольно-принудительном порядке отправляет вас на улицы Нижнего.
Тех же, кто добросовестно очистил все уровни Города, студия «МиСТ ленд-ЮГ» посчитала достойными некоторой экзотики. Add-on открывает перед ветеранами уличных боев удивительные просторы пяти новых карт, среди которых такие





любопытные локации, как подводная лаборатория, поселение киборгов и фантастическая космическая яхта. Соответственно, пополнились ряды потенциальных смертников. В их веселую компанию, включающую людей, роботов и мутантов, влились ксеноморфы. Вот еще немного статистики: шесть новых миссий, восемь дополнительных видов оружия, четыре уникальных саундтрека... Однако все это стандартные количественные улучшения. Главная же новация разработчиков – «денежная» система. «Денежная» в кавычках, потому что вместо уставревших баксов, кредитов и иже с ними используются новомодные очки престижа. Счет пополняется при убийстве врагов и тает на глазах, когда бьют наших. Расходуется добытая тяжким трудом репутация на боеприпасы и экипировку отряда. Кстати, пополнить потрепанную команду теперь можно в ходе операции, вызвав подкрепление.
По сути, «Власть закона: Полицейские истории» не стала каким-то откровением. Обыкновенное дополнение, коим обзаводится каждый проект с уровнем продаж выше среднего (а в некоторых клинических случаях и независимо от уровня продаж). Тем не менее, атмосферу оригинала разработчики не утратили, баги исправили, существенно модифицировали AI, оптимизировали графику для последних поколений карт ATI и nVidia, наконец, включили в add-on все выпускавшиеся для «Власти закона» патчи... Одним словом, честно и усердно потрудились. Поклонники будут в восторге, всем остальным – проходить оригинал. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Власть Закона

ХУЖЕ, ЧЕМ



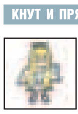
Fallout

ВЕРДИКТ

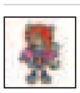
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

Наше резюме:
Типовое дополнение к хорошей игре с несла-бо замороченным доступом к новым миссиям. Только для фанатов!

КНУТ И ПРЯНИК + -



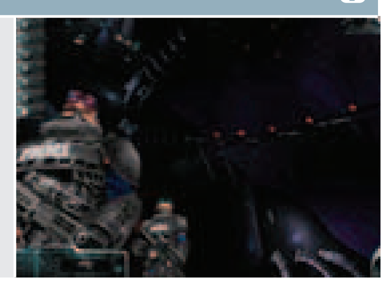
Плюсы:
Оригинальная «экономическая» система, расширенный арсенал вооружения, возможность вызывать подкрепление в ходе операций, интересные локации.

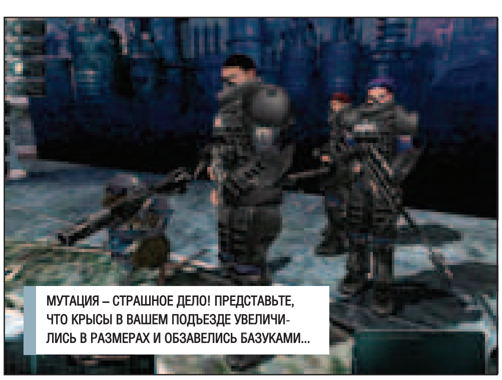


Минусы:
Отсутствие значимых графических улучшений, необходимость заново проходить оригинал (если он был удален с винчестера), чтобы получить новую кампанию.

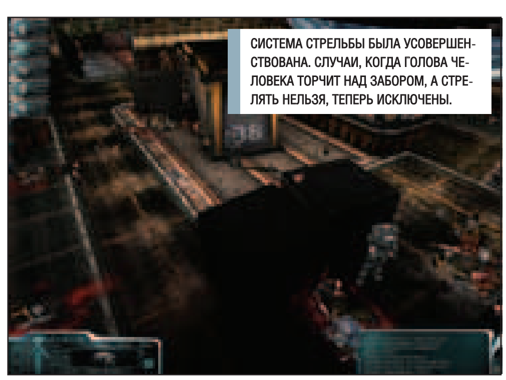
ВСЕ ТО ЖЕ, НО ЗА ДЕНЬГИ!

Если вы не прошли до конца оригинал, «Полицейские истории» ненавязчиво предложат вам начать приключения Катюши с самой первой миссии. Только все заявленные в дополнении новации уже будут задействованы, включая основанную на «очках престижа» экономическую систему.





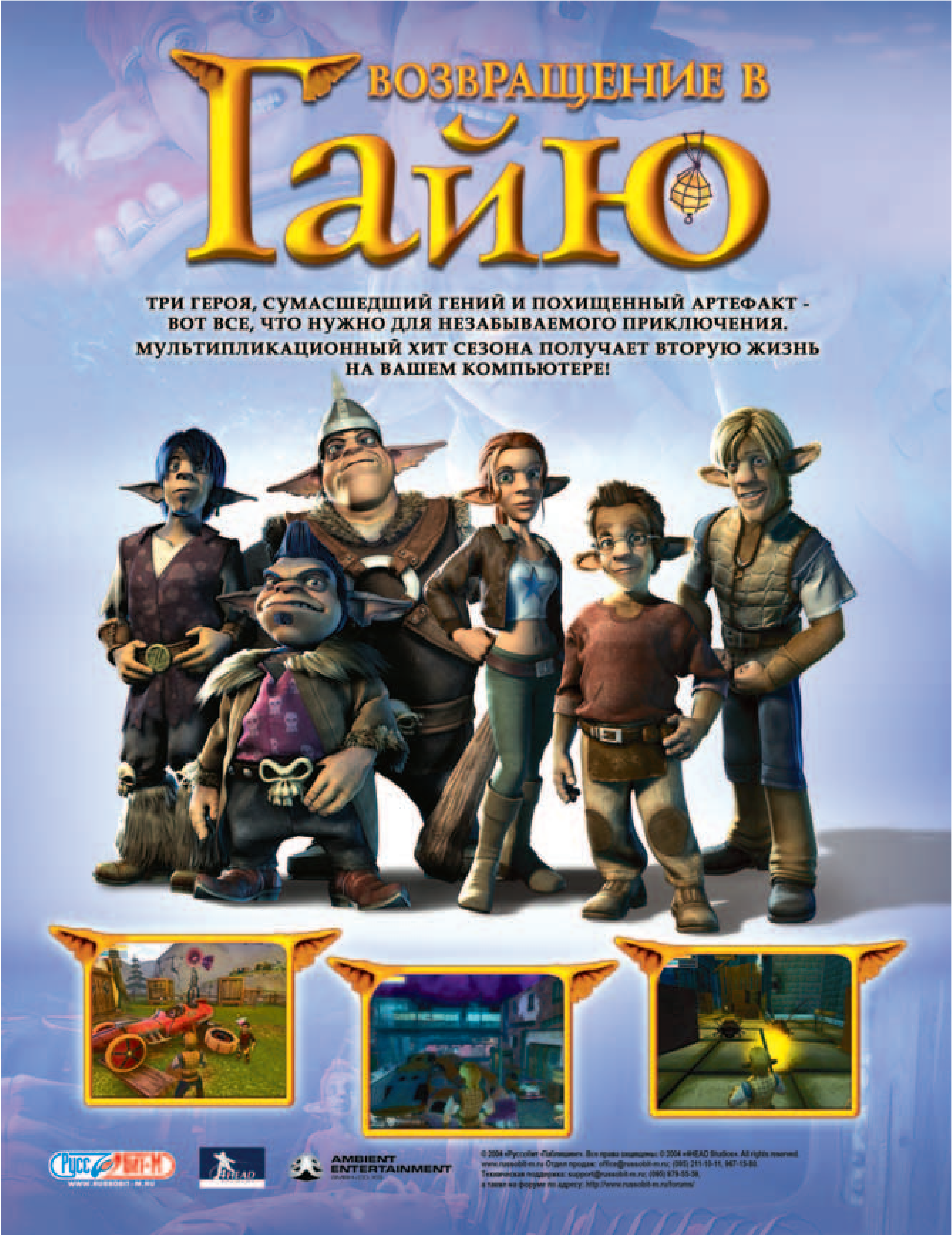
МУТАЦИЯ – СТРАШНОЕ ДЕЛО! ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО КРЫСЫ В ВАШЕМ ПОДЪЕЗДЕ УВЕЛИЧИЛИСЬ В РАЗМЕРАХ И ОБЗАВЕЛИСЬ БАЗУКАМИ...



СИСТЕМА СТРЕЛЬБЫ БЫЛА УСОВЕРШЕНСТВОВАНА. СЛУЧАИ, КОГДА ГОЛОВА ЧЕЛОВЕКА ТОРЧИТ НАД ЗАБОРОМ, А СТРЕЛЯТЬ НЕЛЬЗЯ, ТЕПЕРЬ ИСКЛЮЧЕНЫ.



УРОВНИ ПОДРОСЛИ В РАЗМЕРАХ, НО НА СКОРОСТИ ПРОСЧЕТА ВРАЖЕСКИХ ХОДОВ ЭТО НЕ СКАЗАЛОСЬ.


Возвращение в
Гайю
ТРИ ГЕРОЯ, СУМАСШЕДШИЙ ГЕНИЙ И ПОХИЩЕННЫЙ АРТЕФАКТ -
ВОТ ВСЕ, ЧТО НУЖНО ДЛЯ НЕЗАБЫВАЕМОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ.
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ХИТ СЕЗОНА ПОЛУЧАЕТ ВТОРУЮ ЖИЗНЬ
НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ!
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
AMBIENT ENTERTAINMENT
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2004 «4HEAD Studios». All rights reserved
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-39,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GAMEBOY ADVANCE · N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Eutechnyx
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://srs.namco.com

Street Racing Syndicate

Первая волна увлечения стритрейсингом схлынула, в жанре определились лидеры и аутсайдеры.

Молодые студии используют этот период для штурма бастионов, занятых топовыми проектами. Английская Eutechnyx, известная такими заурядными игрульками, как Big Mutha Truckers, Test Drive Le Mans (PC-версия) и 007 Racing, с характерным для нее наплевательством берется за уличные гонки. Street Racing Syndicate нашла себе достойное позиционирование: главное в этой «гоночной» игре – фотомодели легкого поведения.

Полуодетые девушки повсюду! С каждого экрана меню игроку подмигивает смазливая модель. Через несколько секунд красавицы меняются, и так всякий раз, когда заходишь в опции. Цель игры – не стать лучшим гонщиком, не выиграть чемпионат (хотя и это тоже), но собрать все восемнадцать девушек у себя на хате, которая так и называется – «склад». Изначально бабоньки стоят вдоль трассы и машут руками. Подъезжаешь – она дает задание, например, проехать чекпоинты за некоторое время («о, скорость сводит меня с ума!»). Исполнишь – и она твоя. После этого на складе нужно взять одну из покоренных наложниц с собой, покататься. Если вы выиграете несколько гонок, движок открывает доступ ко всем трем видеороликам с участием выбранной барышни. О, это жалкое, душераздирающее зрелище. Похоже, сотрудники Eutechnyx снимали ролики в подвале студии. Модель стоит столбом, включается музыка. Голос из-за кадра: «ну давай, что ли», и девушка начинает уныло колыхаться, изображая танец. И это позорище – главное развлечение SRS?

Вектор игры ясен. Разработчики ставят не на объективные достоинства, а на откровенную обложку и тошнотворные танцевальные ролики, которыми легко увлечь невзыскательную публику. Гоночную часть поэтому приделывали без энтузиазма. На коробке расписаны все типовые фичи – парк лицензированных авто, система повреждений, открытый геймплей, умный AI. Ха! Среди нескольких десятков машин нет ни одной «Хонды», а куда начинающий гонщик без Honda Civic? Никуда. Система повреждений совершенно игрушечная: со стороны удара трескаются стекла, но на ходовых качествах столкновения, похоже, не сказываются никак. Ночные катания по пустому городу настолько скучны, что сами дизайнеры добавили опцию «перескочить к следующей гонке». Искусственный интеллект мошенничает: легко дает себя обогнать, пристраивается в хвосте и не отпускает. Видимо, это карма. Все гонки от EA удачны, а от Eutechnyx – вызывающе посредственны. ■

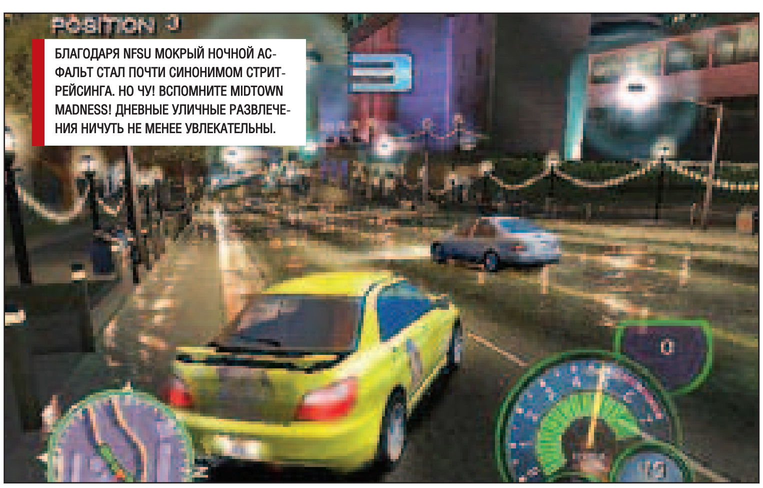


Фотомодели в Street Racing

КОГДА ВЫ УВИДИТЕ ТАКУЮ БЛОНДИНКУ НА КОРОБКЕ С ИГРОЙ, РУКИ САМИ ПОТЯНУТСЯ ЗА КОЕШЕЛЬКОМ.

Syndicate – переходящий товар, который достается победителю от проигравшего. Поэтому если вы «сольете» гонку, на которую взяли с собой одну из наложниц, она гарантированно вас покинет. Вернуть девушку можно по тому же закону джунглей.





БЛАГОДАРЯ NFSU МОКРЫЙ НОЧНОЙ АСФАЛЬТ СТАЛ ПОЧТИ СИНОНИМОМ СТРИТРЕЙСИНГА. НО ЧУ! ВСПОМНИТЕ MIDTOWN MADNESS! ДНЕВНЫЕ УЛИЧНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ НИЧУТЬ НЕ МЕНЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫ.

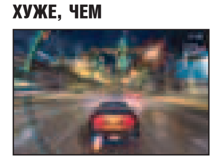
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



007 Racing

ХУЖЕ, ЧЕМ



Need For Speed Underground

ВЕРДИКТ

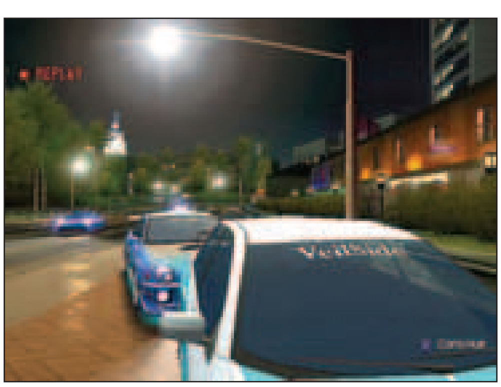
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Проходная гонка, выгадавшая момент затишья в жанре. Появись она вместе с NFSU2 или MC3, затоптали бы.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Популярная тематика, сияющие неоном ночные трассы, лицензированные автомобили.

Минусы:
Однообразная кампания, непотребная модель повреждений, безвкусные девушки-подружки и потерявшееся ощущение скорости.

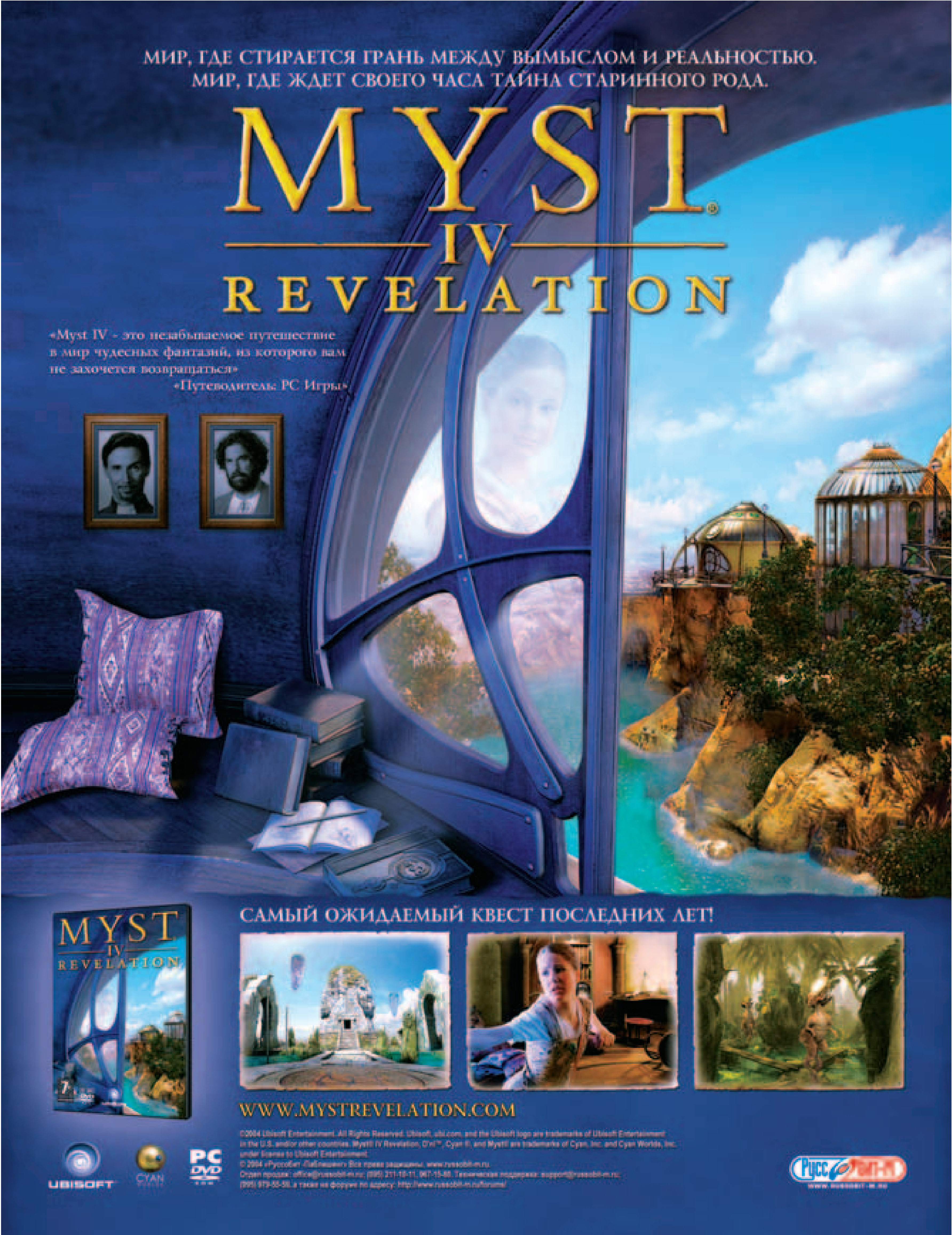




КАК В NFSU, НА МНОГИХ ТРАССАХ ПРЕДУСМОТРЕНЫ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МАРШРУТЫ.



В ПАРАМЕТРАХ ЗАПЧАСТЕЙ САМ ЧЕРТ НОГУ СЛОМИТ, А НА ПОВЕДЕНИЕ МАШИНЫ ОНИ ЕДВА ВЛИЯЮТ.


МИР, ГДЕ СТИРАЕТСЯ ГРАНЬ МЕЖДУ ВЫМЫСЛОМ И РЕАЛЬНОСТЬЮ.
МИР, ГДЕ ЖДЕТ СВОЕГО ЧАСА ТАЙНА СТАРИННОГО РОДА.
MYST®
IV
REVELATION
«Myst IV - это незабываемое путешествие в мир чудесных фантазий, из которого вам не захочется возвращаться»
«Путеводитель: PC Игры»
САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ КВЕСТ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ!
MYST IV REVELATION
WWW.MYSTREVELATION.COM
©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. MystIII IV Revelation, D'ni™, Cyan ®, and MystIII are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru
UBISOFT
CYAN
PC DVD
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GMX Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	«Орион»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.orion-mm.ru/hell

Чистильщик (Hellforces)

Мясо «по-русски». Отыграв в «Чистильщика», вы поймете, что наша кухня ничем не хуже европейской или американской.

Тысячи трупов, декалитры крови и немного сарказма – чего еще не хватает брутальному шутеру? Рева бензопилы и криков умирающих, новейшего движка и чуть-чуть готики с киберпанком по вкусу. Сюжет?! Зачем? Да, правы сотрудники «Ориона» – именно такие игры будут популярны всегда. Ведь иногда хочется без лишних предисловий взять в руки «шотган» или мясницкий тесак, врубить «металл» и на пару часов почувствовать себя чистильщиком...

«ХОРОШИЙ ВЕЧЕР: ТРУЩОБЫ, РЖАВАЯ ТРУБА...»

Улицы завалены мусором и телами убитых, горящие машины заменяют фонари, кругом неспешно бродят кровожадные зомби, и лишь одинокий бармен гоняется с обрезком трубы за лоботомированными согражданами... Стоп! А причем тут бармен? К 2021 году умами народа овладела Церковь «Нового Рассвета». Ее лидеры промывают людям мозги религиозными сказками, по-тихому имплантируют им вредоносные чипы, а недавно еще и научились сугубо научным методом отнимать у них души, превращая порядочных граждан в обезумевших монстров. Под «Новым Рассветом» понимается захват всего мира демоном Бафометом с последующим призванием «главного специалиста» по рогам и копытам. Ну и причем же тут бармен!? Да ни при чем, просто его подругу угораздило спутаться с главой этой замечательной церкви. И одним прекрасным похмельным днем наш герой решил наведаться к нему в гости...

К чести разработчиков, сюжет четко связывает воедино все 30 фантастических уровней, но, к ужасу игроков, проявляется он в основном лишь в невероятно занудных роликах, прервать которые невозможно.

«УБИЙСТВЕННО СИМПАТИЧНОЕ МЕСТО!»

Первый же уровень явно призван продемонстрировать все прелести игрового движка, хотя о некоторых из них разработчики, видимо, и не подозревали. Уровень графики на первых порах действительно потрясает. Костры отбрасывают на дома невероятно правдивые тени, почему-то чудесным образом «падающие» сквозь половину стен. Вода вызывает неподдельное восхищение, пока не замечаешь, что это лишь квадратная простыня, перекрывающая половину текстур. Поначалу начинаешь разглядывать бегающих кругом жмуриков, порой даже забывая отмахиваться от них тесаком. Но при ближайшем рассмотрении они оказываются хоть и красивыми, но все же манекенами, начисто лишенными мимики. Нареканий не вызывает лишь безупречная физика, сравнимая разве что с возможностями Havok. Да, игра способна создавать невероятную атмосферу, но баги не дают насладиться ею сполна.

«НИ ХРЕНА СЕБЕ БУНКЕР-ТО. НЕБОСЬ, САМ БЕНЯ ЛАДЕН ОКОПАЛСЯ»

Нет, Беня Ладен нервно курит в коридоре – такие бункеры ему и не

Уроки акробатики

До нахождения специального артефакта лазание по стенам станет настоящей проблемой. Герой подпрыгивает, как раненный гиппопотам, и с трудом взбирается даже на мусорный бак. Разработчики предлагают использовать двойной прыжок, а я рекомендую и вовсе долбить по клавиатуре до победного конца.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **7.5**

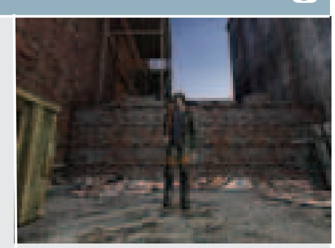
Наше резюме:
Смахивает на демо-версию отличной игры. Ждем много-много патчей.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Старый-добрый «мясной» геймплей с впечатляющей графикой и изрядной долей сарказма. Хорошая разрядка после работы.

Минусы:
Длительные загрузки, завышенная сложность и ужасающее количество багов. Впрочем, к моменту появления журнала в продаже жолжен выйти патч, устраняющий ошибки.

Адский юмор



Только здоровое чувство юмора позволяет герою без страха преодолевать адские дебри, а нам, несмотря ни на что, получать от игры удовольствие. Она буквально пропитана сарказмом, который балансирует между пошлостью и глупостью, но «не срывается» и почти всегда попадает в десятку. У вас есть шанс узнать, чем промышляет русская мафия в недалеком будущем, побывать на собрании акционеров демона Бафомета и просто услышать десятки отлично озвученных диалогов. А если повезет, кроме бронежилетов вы сможете разжиться очками Тринити, сломанным мечом Люка Скайвокера или весьма полезным наборчиком кукол Вуду.



МИНЗДРАВ ИХ ПРЕДУПРЕЖДАЛ! А ВЫ, КСТАТИ, НЕ КУРИТЕ?



А ПРИ ВИДЕ СВЕРХУ ЭТА «ВОДА» МОГЛА БЫ ДАТЬ ФОРУ И HALF-LIFE 2.


СТАТИЧНЫЕ СКРИНШОТЫ ВЫГЛЯДЯТ ПОТРЯСАЮЩЕ – ОДИН ТОЛЬКО ДЫМ ЧЕГО СТОИТ! НО ДЛЯ НОРМАЛЬНОГО «ОЖИВЛЕНИЯ» КАРТИНКИ ПОТРЕБУЕТСЯ ОЧЕНЬ МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР.

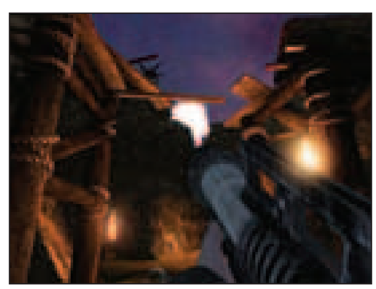
снились. Поначалу все довольно привычно – орды медлительных зомби, бандитские шайки и вездесущие крысы размазываются по стенам ровными слоями, и треть сюжета пролетает на одном дыхании. Но нас ведь ждет 24 вида оружия (рекорд?!), и с появлением настоящих пушек начинается совсем другая игра. Не знаю уж, что имплантировали в головы этим ребятам (наверное, систему наведения крылатых ракет), но «в молоко» они не бьют никогда. Увидел врага – схватил пулю. А если ракету? Правильно, Quick Load. Между прочим, под словом quick здесь понимается минута загрузки на мощной машине...

К тому же, как и положено подлым супостатам, противники очень любят прятаться за дверью и подкрадываться со спины. В результате обычная комната становится сопоставима с укрепленным дзотом, а добрая половина времени уходит «угадайте-на-что».

«А ЧЕ, МНЕ НАЧИНАЕТ ЗДЕСЬ НРАВИТЬСЯ. ТОЛЬКО ВОТ БЕРЕЗОК НЕ ХВАТАЕТ»

И все же игру вовсе не хочется забрасывать. Хотя бы из чистого любопытства. Ведь нас ждут несколько абсолютно непохожих миров, десятки противников и арсенал, который и старине Сэму не снился. Устроить адскую бойню в чистилище, вычистить ад и при этом не угодить в рай (или куда там положено спившимся барменам?) – чем не занятие на несколько вечеров? К тому же, если верить разработчикам, первый патч появится задолго до того, как вы прочтете эти строки. Он должен будет исправить часть графических багов, одарить модели настоящей мимикой и сделать «Quick load» действительно мгновенным. Кроме того, движения нашего персонажа станут более реалистичными, а управление немного удобней.

Игра совмещает в себе классический «мясной» геймплей, относительно приличный сюжет, мощную графику и отличный юмор. Но «убийцей Painkiller» ей точно не стать. Хотя бы потому, что People Can Fly выпускает доделанные игры... ■



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

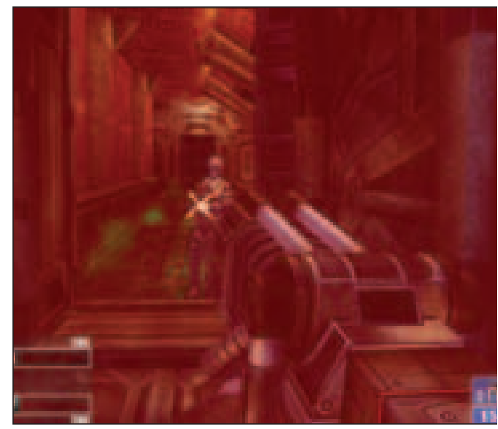


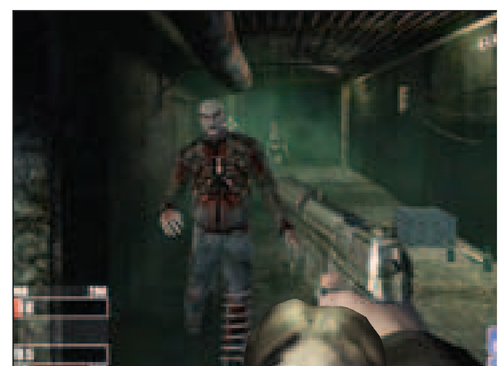
Postal 2

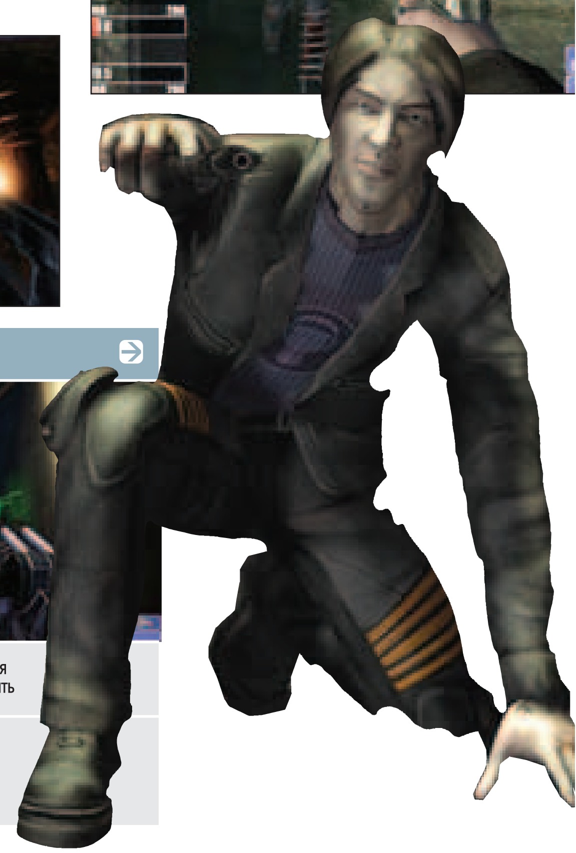
ХУЖЕ, ЧЕМ



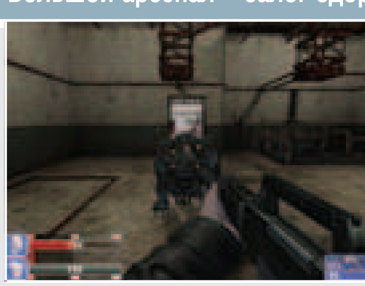
«Painkiller: Крещенный кровью»

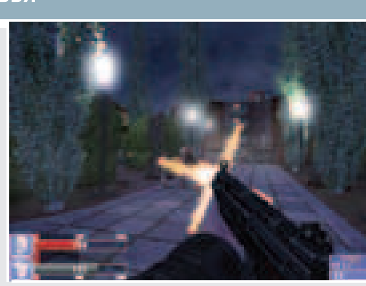


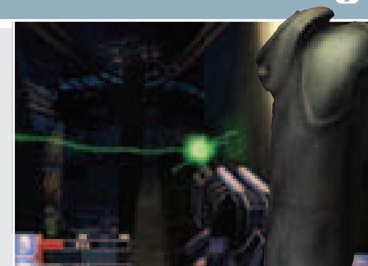




Большой арсенал – залог здоровья


ВО ВРЕМЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ ОРУЖИЕ НЕЛЬЗЯ СМЕНИТЬ. ПЕРЕЗАРЯЖАЕМСЯ ЧАЩЕ!


МОДЕЛИ ОРУЖИЯ ОТЛИЧНО ПРОРИСОВАНЫ, А РАЗБРОС ПУЛЬ ВПОЛНЕ ДОСТОВЕРЕН.


МЕСТНЫЙ АНАЛОГ BFG. ЕДИНСТВЕННАЯ РАЗНИЦА – ИЗ НЕГО НЕ СТОИТ СТРЕЛЯТЬ СЕБЕ ПОД НОГИ.

Меню оружия напоминает аналогичное меню Half-life. С той лишь разницей, что средств убиения здесь в 3 раза больше и их нельзя выбирать мышкой. Порой стоит задуматься над выбором, ведь пара ударов тесаком иногда с легкостью заменяет десяток выстрелов. И недостаток в патронах ощущаться не будет.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК:	GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 7
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.alexander-thegame.ru

Александр (Alexander)

«Александр» – это приятное исключение из правила, гласящего, что проекты по кинолицензиям ужасны и неиграбельны.

Создание игр по мотивам кинолент стало в последнее время привычным делом. Ведь чего проще – сюжет готов, материала для роликов навалом, а громкое имя на коробке довершит дело. Фанаты и киноманы диски с руками оторвут, и совсем не важно, что они потом с ними сделают. Правда, есть мнение, что поклонникам RTS везет гораздо больше, ведь в этом жанре у киношных родителей почти всегда родится замечательное чадо...
Ни для кого не секрет, что авторы уже не первый год в поте лице трудятся над совершенно другим проектом, а «Александр» свалился на прилавки магазинов, как снег на голову. Для тех, кто думает, что это «македонские казаки», скажу – вы почти правы! Игра обязана творению Оливера Стоуна отличным саундтреком, добротным видеорядом (кстати, некоторые фрагменты не вошли в картину и потому уникальны) и лицом Колина Фаррелла, как украшением для коробки. Все остальное дал проекту именно великолепный движок, запросто перемалывающий чертову прорву юнитов. На него мы хотели взглянуть уже давно.



ДВА В ОДНОМ

И в игре есть на что посмотреть. Десятки тысяч воинов сходятся в грандиозном побоище, со стен их засыпают стрелами лучники, из-за холма бьют катапульты и баллисты, а с моря подходят гигантские триремы, рассекающие красивую водную гладь. Зрелище завораживает! Спрайты мирно соседствуют с третьим измерением, и благодаря уникальному 2D/3D движку все выглядит на редкость целостно. При этом трехмерные юниты совершенно не выделяются на фоне своих «плоских» собратьев, и все вместе они выглядят удивительно гармонично. Карты выполнены в полном 3D, постройки – спрайтовые плюс 3D, а потому в игре учитываются и особенности рельефа, и траектория снарядов. Казалось бы, безоблачную картину омрачает лишь привычная для старых игр неприятность. Многотысячная армия может занять половину экрана, образовав настоящую кашу. Эта кишащая спрайтами виртуальная биомасса, как и предписано ей фантастами, на раз «выносит» вражеские армии с их правильными военными построениями. Конечно, катапульты могут поставить крест на таком «преимуществе», но все же налицо непростительный для стратегии ляп. По этой же причине практически теряют смысл и те самые «правильные» построения. Зачем строить от-

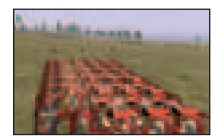
АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Казаки: Европейские войны

ХУЖЕ, ЧЕМ



Rome: Total War

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

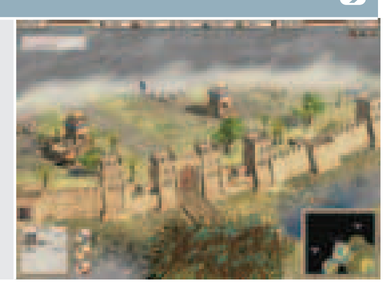
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Отличная псевдоисторическая RTS. Проверенные временем идеи первых «Казаков» и свежие наработки, реализованные на новом движке.

Батарея, огонь!

Набор осадных машин не включает ни таранов, ни приставных лестниц. Но появление одних только катапульт и баллист кардинально меняет стиль игры: недаром они оказались в «пантеоне трехмерных». Стены и корабли больше нельзя разрушать мечниками или крестьянами. Да здравствует реализм!



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Игра потрясающе красива и предельно проста для освоения. А по масштабности битв ей и вовсе нет равных.

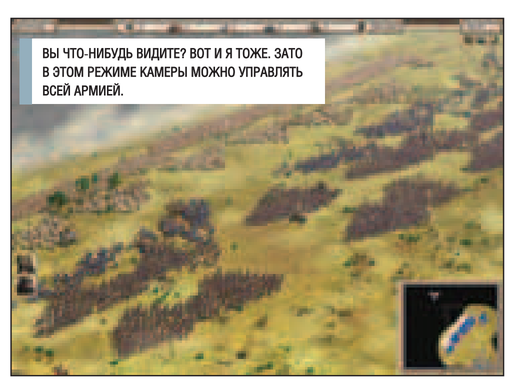
Минусы:
Некоторые сражения слишком просты и скоротечны. Порой баталии превращаются в разноцветную кашу.



НА САМОМ ДЕЛЕ НА ЭКРАНЕ НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ ЮНИТОВ. ЭХ, ЖАЛЬ, КАТАПУЛЬТЫ ПОБЛИЗОСТИ НЕТ!



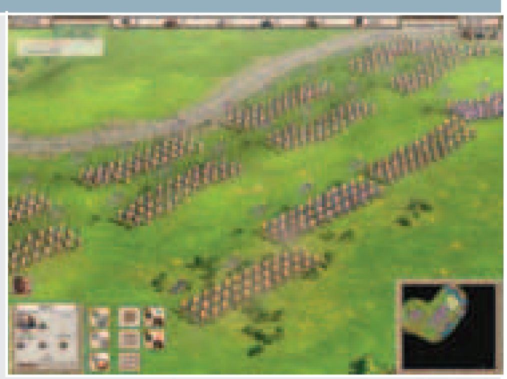
ПОСТРОИТЬ ТАКУЮ КРАСОТИЩУ МОЖЕТ ТОЛЬКО КОМПЬЮТЕР.



ВЫ ЧТО-НИБУДЬ ВИДИТЕ? ВОТ И Я ТОЖЕ. ЗАТО В ЭТОМ РЕЖИМЕ КАМЕРЫ МОЖНО УПРАВЛЯТЬ ВСЕЙ АРМИЕЙ.



Большие сражения



Помимо четырех кампаний нам приготовили пять одиночных миссий, а также мультиплеер, поддерживающий до семи игроков. Режим игры всего один, но зато есть различные условия победы. Кроме того, можно воспользоваться удобным генератором карт или выбрать подходящую карту из обширного списка. Единственный недостаток мультиплеера – отсутствие кнопки готовности игроков. Увы, сражение может начаться в любой момент. А для меня стало откровением предложение выбрать из огромного списка страну проживания. Определившись с этой опцией, я оказался на российском сервере, переполненном игроками. Так что заходите, не стесняйтесь...

ряд в клин, если он может попросту пройти сквозь вражескую фалангу? К счастью, формации созданы не только для красоты, и потому все же влияют на наносимый или получаемый нашими войсками ущерб.

ТРИЖДЫ ТРИ

Три стандартных построения обуславливают не только внешний и боевые бонусы отряда, но и модель его поведения. В атакующей формации юниты будут сами кидаться в бой и преследовать врага, в защитной – не сойдут с места ни при каких условиях, а в обычной... они будут вести себя, как обычно. И не спрашивайте меня, как. Кроме того, в игре можно устанавливать плотность строя. Вы ведь знаете – плечом к плечу солдаты сильнее в рукопашной, но уязвимее для стрелковых атак, и наоборот. Отряды, кстати, надо подготавливать заранее. То бишь, выделив несколько десятков юнитов, вы можете объединить их в группу, а затем, при желании, расформировать ее или пополнить свежими силами. Один в поле не воин, особенно если на поле помещается несколько тысяч солдат.

Собственно, этими тремя опциями интерфейс и исчерпывается. Авторы стремились сделать игру максимально простой и доступной, надеясь привлечь внимание неопытных геймеров. Это чувствуется буквально во всем. Удобные подсказки всегда помогут понять, куда идти и что делать, управление войсками не вызовет ни одного вопроса, а строительство поселений и вовсе формальное занятие. Конечно, зданий и юнитов здесь великое множество, но все ресурсы, необходимые для их возведения, находятся прямо

Суперстрелы?

Стены, равно как и корабли, уничтожаются осадными машинами и, в меньшей степени, лучниками, что, в общем-то, естественно. Но здания, как ни странно, не могут быть разрушены вручную. Поэтому каменные постройки приходится уничтожать при помощи стрелков или метателей копий, которые далеко не всегда имеются под рукой.





ВОДА ЗДЕСЬ – НАСТОЯЩЕЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА. ЖАЛЬ, ЧТО КОРАБЛИ БЫВАЮТ НУЖНЫ ДОВОЛЬНО РЕДКО.



ПРИРОДА И АРХИТЕКТУРА КАЖДОЙ ИЗ НАЦИЙ УНИКАЛЬНА. ИНДИЮ УЗНАТЬ ПРОЩЕ ВСЕГО.

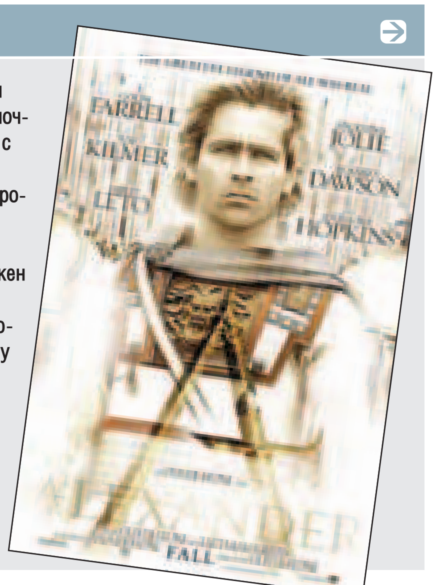


ГОРОДА ОГРОМНЫ И ПОРОЙ ЗАНИМАЮТ ПОЛКАРТЫ. ВОТ ТОЛЬКО ДЛЯ ВТОРЖЕНИЯ ЦЕЛОЙ АРМИИ МОЖЕТ ХВАТИТЬ НЕБОЛЬШОГО ПРОЛОМА В СТЕНЕ. СПРАЙТЫ, ПОНИМАЕТЕ ЛИ...



Киноманам на заметку

Некоторые кадры фильма должны были снимать в Индии, но, к сожалению, съемочная группа не смогла найти общий язык с местными слонами. Поэтому индийские сцены были разыграны в Таиланде – на родине более сообразительных слонов. Режиссер планировал снять в главной роли Тома Круза, а Шон Коннери должен был сыграть царя Филиппа (всего-то). Но первый просто не согласился, а второй проиграл конкурс по «скоростному ожирению» Велу Килмеру. А вы говорите – актеры, диеты... Македонского военачальника, командующего конницей, сыграл оксфордский профессор. Ради этого он даже отказался от лавров исторического консультанта.



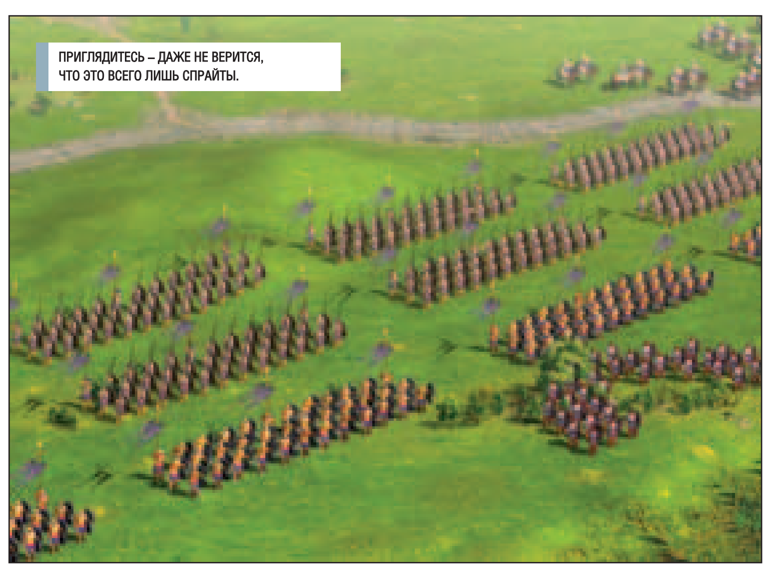
под носом, и они неисчерпаемы. Так что никаких войн за золотые шахты не предвидится. По сути, единственное назначение городов – позволить нам формировать армию по вкусу. Гораздо интересней игровой процесс, связанный с взятием крепостей! На пути к мировому господству будет стоять много неприступных бастионов. Осады разработчикам удались на славу, пусть здесь и нет ни требушетов, ни горящей смолы. Города окружены башнями, на крепостных стенах размещаются лучники, а широкие рвы не дадут вам подойти к воротам. Важная подробность: почти каждый штурм оригинален. Как вам постройка дамбы через пролив прямо к городской стене? Вообще, все миссии довольно разнообразны, хотя и подразделяются на три условных типа. Сначала Александр часами слоняется по карте с горсткой небольших отрядов и разбирается с бандитами. Затем возглавляет многотысячную армию в огромной битве, которая, впрочем, вряд ли продлится больше десяти минут. А под конец, конечно же, осаждает вражескую столицу.

ЧЕТЫРЕ ИСТОРИИ

Всего в игре три десятка миссий, объединенных в 4 кампании. Первая из них навеяна сюжетом фильма. Да и как иначе, если снята картина на основе самых значимых событий того периода античной истории. Вначале Александр разбирается с мятежниками, потом с предателями-афинянами, а затем, войдя во вкус, и со всем остальным миром. Ну чего я рассказываю? Вы ведь знаете, кто такой Македонский, правда? Естественно, греческая кампания самая интересная: она вдвое длинней остальных, каждая ее миссия обыгрывает известные многим события, а из иконки в углу нас сверлит взглядом Колин Фаррелл. Остальные же главы целиком посвящены альтернативной истории на тему «А если бы...». С их помощью разработчики предоставили нам возможность сразиться за мировое господство на стороне Египта, Персии или Индии и возглавить уникальные для каждой страны армии.
Есть еще одно обстоятельство, связанное со статусом проекта. Какой исторический блокбастер обходится



ЕСЛИ СОСРЕДОТОЧИТЬ СИЛЫ НА ОДНОМ ФЛАНГЕ, ПОБЕДА ОБЕСПЕЧЕНА: ПРОТИВНИК БУДЕТ НАСТУПАТЬ ВСЕМ ФРОНТОМ, ЧТО БЫ ВЫ НИ ДЕЛАЛИ.



ПРИГЛЯДИТЕСЬ – ДАЖЕ НЕ ВЕРИТСЯ, ЧТО ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ СПРАЙТЫ.



PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY
91%
PLAY
8,5/10
СТРАНА ИГР
ТЕЛЕКИНЕЗ
ПИРОКИНЕЗ
ЗАХВАТ РАЗУМА
ДАЛЬНОВИДЕНИЕ
РАЗУМ – ЭТО САМОЕ
МОЩНОЕ ОРУЖИЕ
СКОРО
В ПРОДАЖЕ
PC DVD ROM
MIDWAY
ZOO
Digital Publishing
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-OPS является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Первые исправления

Разработчики уже анонсировали первый патч, исправляющий массу мелких багов. Список изменений составлялся по заявкам игроков. Высказать свое мнение об «Александре» и узнать о вышедших патчах вы можете на официальном форуме игры, куда можно попасть с сайта http://www.gsc-game.com/russian.

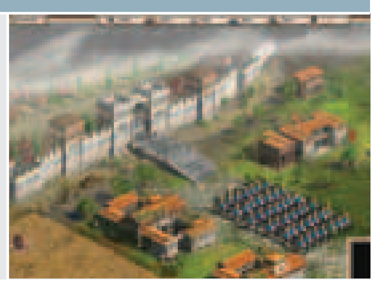


ВО ВРЕМЯ ВНУТРИИГРОВЫХ СЦЕНОК КАМЕРА ИНОГДА МЕНЯЕТ РАКУРС, ДЕМОНСТРИРУЯ ВЕЛИКОЛЕПНУЮ КАРТИНКУ. НАМ ЭТА ОПЦИЯ, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕДОСТУПНА.



Секреты красоты

Конечно, нам показали далеко не все, на что способен движок игры. Однако даже это впечатляет. При создании некоторых юнитов одновременно использовались 2D- и 3D-технологии, а также пиксельные и вертексные шейдеры. Может, лучше было бы сделать просто трехмерную игру?



нынче без героя на белом коне? Готовьтесь неустанно оберегать горстку бесполезных «существ», подсвеченных лучом солнца. Вообще-то каждый из таких персонажей обладает характеристиками бронепоезда и может в одиночку «вынести» небольшой отряд мечников. Но из-за регулярных и чрезвычайно сильных героических порывов наши подопечные скоропостижно гибнут, если хотя бы на минуту выпустить их из поля зрения. Впрочем, таскать героев за собой все равно придется: выполнение заданий вознаграждается очками опыта, которые можно потратить на улучшение их характеристик и способностей. Например, на повышение

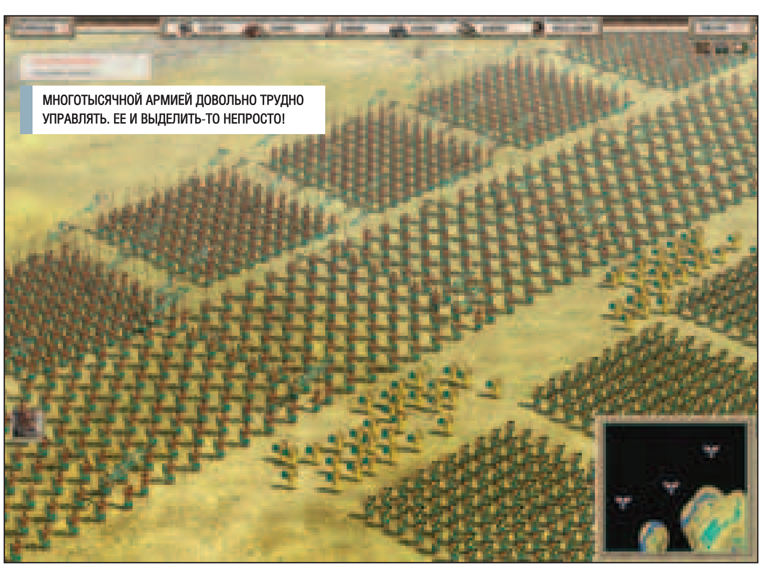
Каждый из героев игры обладает характеристиками бронепоезда..

атаки или поднятие духа всех воинов поблизости. И не забудьте переключить для ваших протеже «защитный» режим – ввязавшегося в драку юнита уже невозможно отозвать.

Но если наличие героев можно объяснить и смириться с их присутствием, то стройные ряды жрецов и целителей наводят на меня ужас. Да, разработчики опять захотели «всего, да побольше» и добавили в игру магии, пускай и в довольно скромных масштабах. Мне почему-то с трудом представляется батальон старцев в белых балахонах, бегающих по полю боя за ранеными солдатами. Причем десятка целителей хватит, чтобы сделать небольшой отряд попросту неуязвимым.

ТВЕРДАЯ ЧЕТВЕРКА

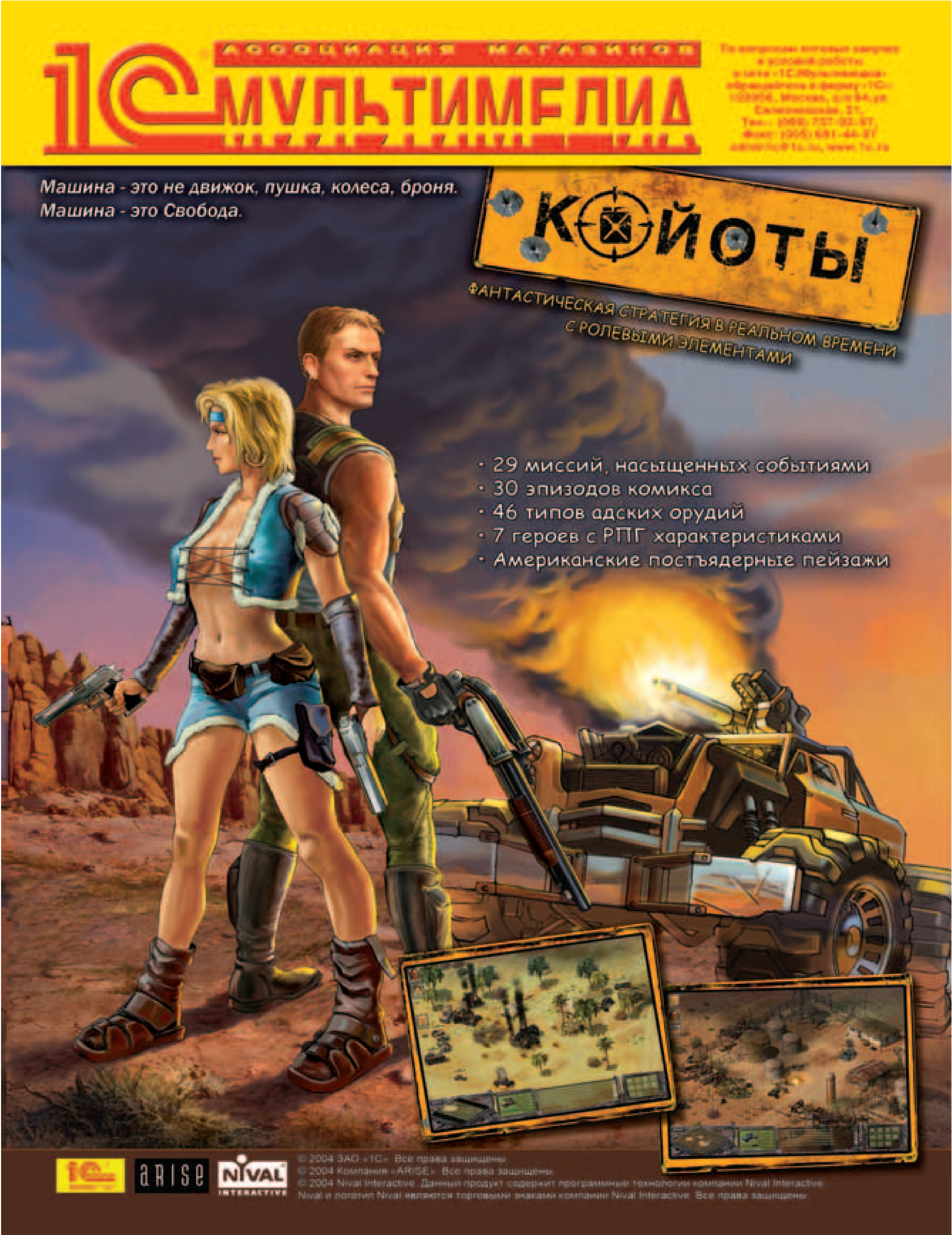
У игры много достоинств, но, к сожалению, хватает и недостатков. Правда, если отвлечься от частностей, «Александр» выглядит весьма гармонично. Игра в меру проста, легка в освоении, но будет любопытна и хардкорным стратегам. Кроме того, в ней «зашито» порядочное количество исторических фактов, но не меньше и интересной альтернативы. Ко всему прочему проект чертовски красив. Так что издатели добились своего: пройдя игру, я посмотрел-таки фильм. Хотя в вашем случае все может произойти с точностью до наоборот. ■



МНОГОТЫСЯЧНОЙ АРМИЕЙ ДОВОЛЬНО ТРУДНО УПРАВЛЯТЬ. ЕЕ И ВЫДЕЛИТЬ-ТО НЕПРОСТО!



БУДУЧИ АТАКОВАННЫМИ, ЮНИТЫ ТУТ ЖЕ ЗАБЫВАЮТ ПРО ПОСТРОЕНИЯ И ГОНЯТСЯ ЗА ВРАГОМ ПО ВСЕЙ КАРТЕ.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
· 29 миссий, насыщенных событиями
· 30 эпизодов комикса
· 46 типов адских орудий
· 7 героев с РПГ характеристиками
· Американские постъядерные пейзажи
ARISE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



Автор:
Юрий Воронов
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	Empire Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Bugbear Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC, PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.flatoutgame.com/index.htm

FlatOut

Яркое гоночное шоу с битыми стеклами, смятыми в гармошку корпусами машин и разлетающимися покрышками. Это FlatOut!

Часы, десятки часов проведенных за Destruction Derby 2. Как же это было давно... С тех пор ни одна игра о «гонках на выживание» так меня не затягивала. Но я знал, что однажды появится достойный последователь DD2, который возродит интерес к этому поджанру гонок и снова заставит игроков часами сидеть за экранами телевизоров и мониторов.

Неспешно текло время. Вышла странноватая Destruction Derby Raw, за ней – Destruction Derby Arenas. Затем посредственная, в общем-то, Demolution Racer немного позабавила владельцев PC. Но игры, сравнимой с DD2 не было. Пока не состоялся релиз FlatOut.

Проект приковывал внимание еще на этапе разработки. Больно уж многообещающе выглядели скриншоты. Да и имя разработчиков внушало уважение. Напомню, что студия Bugbear Entertainment в свое время сделала очень неплохую раллийную гонку Rally Trophy. Уже тогда было видно, что потенциал у одаренных девелоперов огромный. Хорошая физика, великолепные пейзажи, оригинальная идея с воссозданием старых раллийных машин – все эти особенности присущи и Rally Trophy. В следующем проекте талант разработчиков раскрылся в полной мере. Речь, как вы, наверное, сами понимаете идет о FlatOut.

С МИРУ ПО НИТКЕ

В двух словах FlatOut – это кольцевые гонки с упором на контактную борьбу и разрушения. Видно, что разработчики изучали конкурирующие проекты, анализировали мнения и замечания поклонников подобных игр. При этом сотрудников Bugbear нельзя заподозрить в тупом заимствовании чужих идей: девелоперы подгоняли интересные особенности под свою концепцию, улучшали и дополняли собственными удачными находками.

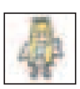
Так на свет появилась гонка с двумя режимами – аркадой и симулятором. Выбрав аркадный стиль, можно наслаждаться графикой, красочными столкновениями и безоговорочными победами в заездах. Режим симулятора отличается серьезно проработанной физикой и моделью поведения машины на трассе. Поломки заметно влияют на управление, а соперники вдруг разом умнеют. Как и во всех играх этого жанра, здесь представлены опции карьеры, покупки автомобилей, тюнинг. Правда, разработчики не отказали себе в удовольствии сригинальничать. В гонках мы участвуем на разваливающихся проржавевших тачках, покупаем к ним подержанные запчасти, а деньги получаем не только за первые места, но и за количество разрушений на трассе. В качестве бонуса предлагаются также и заезды на «овалах» и «восьмерках», один в один повторяющие соревнования в Dirty Track Racing (DTR). Есть и «арена смерти» из Destruction Derby,

НАШИ ТАЧКИ – САМЫЕ ЖИВУЧИЕ!

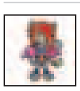
Система повреждений в игре не совсем реалистична (хотя эффектность столкновений оспаривать сложно). Раздолбать машину вусмерть, даже на уровне сложности professional, невозможно! Она будет ездить с горящим двигателем, измятым корпусом, неработающей подвеской. Колеса, кстати, оторвать тоже невозможно.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Затягивающий геймплей, отличная физика и эффектная система повреждений, красочная графика, великолепный саундтрек и необычные мини-игры.



Минусы:
AI порой откровенно тупит, а игре недостает динамики.
Можно еще придраться по мелочам, но не хочется: игра превосходна.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Destruction Derby Arena

РЕАЛИСТИЧНЕЙ, ЧЕМ



Burnout 3

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Вы предпочитаете гоночным аркадам симуляторы, но вам нравятся отлетающие во все стороны детали в Burnout? Тогда FlatOut – это ваш выбор.





НА СТАРТЕ МОЖНО ПРОРЫВАТЬСЯ ВПЕРЕД, А МОЖНО ПОДОЖДАТЬ И «ВЫНЕСТИ» ПРОТИВНИКОВ НА ПОВОРОТЕ. ЛЮБОЙ УДАР СОПЕРНИКА УВЕЛИЧИВАЕТ ПОКАЗАТЕЛЬ «НИТРО», ПОЗВОЛЯЮЩИЙ ДОСТИЧЬ МАКСИМАЛЬНОГО УСКОРЕНИЯ.



КАК ВСЕГДА, НА ТРЕТЬЕМ КРУГЕ ПЕРЕДАВИЛ ГАЗ. МЕНЯ ЗАНЕСЛО, А СОПЕРНИКИ «ДОБИЛИ».



ПОВРЕЖДЕНИЯ В ИГРЕ ВЫГЛЯДЯТ ВЕСЬМА ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ. А ТЕКСТУРЫ МЯТОГО, ПОКОРЕЖЕННОГО МЕТАЛЛА ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНЫ.

ПОД ПРЕССОМ МЫ ВИДАЛИ ВАШ FERRARI!

В FlatOut нет новеньких блестящих суперкаров. Вы не увидите последние модели Ferrari или Lamborghini, здесь правят бал лучшие произведения помойного искусства. Такого количества стильно поцарапанных, проржавевших и пыльных машин нет ни в какой другой игре. Это, между прочим, комплимент!



где в грандиозной автобаталии сходится уйма соперников, а выигрывает, естественно, самый живучий, то есть тот, чья машина сохранит способность ездить.

Но самые запоминающиеся соревнования в FlatOut придуманы умельцами из Bugbear. Обожаете смотреть Олимпиаду? Метания ядра, копья, прыжки в длину? В дартс или боулинг играть любите? А теперь представьте любой из этих видов спорта с участием автомобиля. Не получается? А вот у разработчиков FlatOut'а вышло. Просто вместо спортивного снаряда используется тело водителя. Нужно только разогнаться, прыгнуть с трамплина и нажать кнопку. Затем остается лишь наблюдать за тем, как водитель проламывает окно и красиво летит навстречу новым рекордам.

Остается лишь наблюдать за тем, как водитель проламывает окно машины и красиво летит навстречу новым рекордам.

ЯДРЕНАЯ ФИЗИКА

FlatOut замечательна тем, что помимо машин физическим законам подчиняется и большинство предметов, стоящих на обочинах трассы. Да и сами пилоты теперь не просто манекены, «приклеенные» к баранке автомобиля. Как уже упоминалось, при сильных столкновениях водилы норовят покинуть насиженное местечко. Здесь в дело вступает технология «тряпичной куклы» (ragdoll). Чувствуется, что разработчики изначально осознавали, что даже с ее помощью им не удастся адекватно отобразить человека, вылетевшего через лобовое стекло. А потому решили добавить в и без того веселую игру приличную порцию черного юмора. Серьезно воспринимать это безумное зрелище с проламыванием забора, кульбитами и размахиванием гуттаперчевыми руками и ногами невозможно. К тому же потом, по нажатию волшебной кнопки Reset, бедолага живым и невредимым возвращается за руль разбитой машины.

Впрочем, не одним ragdoll'ом жива игра. Машины, к примеру, в режиме симулятора ведут себя весьма прав-

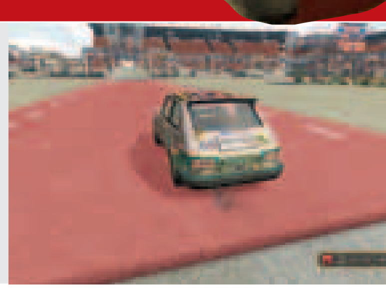


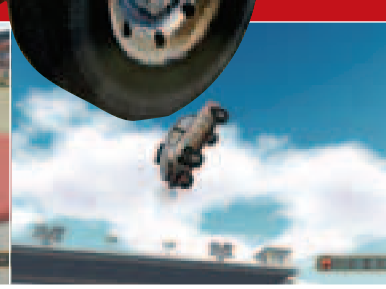


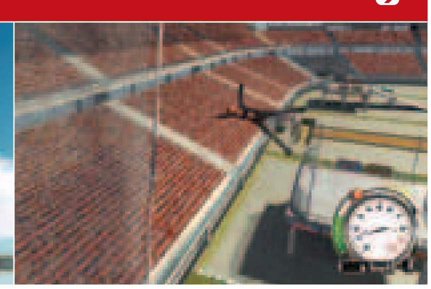
МАШИНЫ В ИГРЕ НЕ ЛИЦЕНЗИРОВАНЫ, НО ВСЕ ОНИ СИЛЬНО НАПОМИНАЮТ СТАРЫЕ АМЕРИКАНСКИЕ АВТОМОБИЛИ

Летим высоко!

Соревнования по прыжкам в высоту. Правда, оценивается высота полета гонщика, а не машины. Разогнавшись и сиганув с трамплина, нажимаем кнопку Nitro и наблюдаем, как наш водитель, размахивая руками и ногами, летит ввысь, словно ядро из пушки.









ВОТ ТАКИЕ МОНСТРЫ ДОРОГ ОТНОСЯТСЯ КО ВТОРОМУ КЛАССУ. ЖАЛЬ, ЧТО НА НЕГО НЕЛЬЗЯ ПОСТАВИТЬ «КЕНГУРЯТНИК»: ВНЕШНЕГО ТЮНИНГА В ИГРЕ НЕТ.

КРАСОТА ПО-ФИНСКИ

Главное отличие FlatOut от конкурирующих гонок не в оригинальных идеях, а в красоте картинки! Похоже, на Bugbear работает первоклассный художник, который в свободное от продажи своих картин на аукционах время рисует пейзажи для гоночных игр. Ведь если приглядеться, ничего особенного с точки зрения технологий в игре нет, но насколько же все красиво! Еще в Rally Trophy все поражались мастерству разработчиков в создании текстур, в FlatOut оно достигло совершенства. Здесь нет модных визуальных эффектов и блестящих машинок, но оторвать взгляд от экрана невозможно!







ВЫЛЕТЕВШИЙ ЧЕРЕЗ ЛОБОВОЕ СТЕКЛО ВОДИТЕЛЬ – ЭТО НОРМА. ЕГО СПАСЕТ ТОЛЬКО КНОПКА RESET.

доподобно. Большинство соревнований, за редким исключением, проводится в грязи, поэтому FlatOut в плане общей физики похож на Dirty Track Racing. Ценители жанра могут наблюдать те же постоянные заносы, идеальный контроль во время срыва заднего моста, безукоризненную функциональность педали газа. Передавили – извольте войти в неуправляемый занос. Не забывайте, что бочки, шины, рекламные щиты и заборы тоже «уважают» физические законы. Красиво разлетевшиеся после вашего тарана покрышки на следующем круге могут сыграть с вами злую шутку. Наехав на них, вы рискуете потерять управление и проиграть всю гонку.

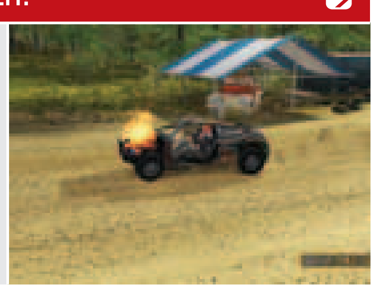
Конечно, у FlatOut есть и недостатки. Соревнованиям не хватает динамики, столкновениям – порой силы и зрелищности. Трасс хочется побольше, да и стальных каркасов и кенгурятников, которые реально влияли бы на жесткость машины, недостает. Но должно же что-то остаться для второй части игры? В том, что она появится, я не сомневаюсь: классный проект просто обязан иметь продолжение. ■

ОСОБЕННОСТИ ТЮНИНГА ЗАПОРОЖЦЕВ

Тюнинговый магазин в игре необычен. Детали, под стать раздолбанным машинам, отличаются друг от друга уровнем изношенности и коррозии. Хотите старую, ржавую четырехступенчатую коробку передач? Не вопрос, с вас 200 долларов. Хотите новую, блестящую шестискоростную? Пожалуйста, но уже за 1000 зеленых.

НИКТО НЕ ЗНАЛ, А ОН СУПЕРМЕН!

Еще одна странность игры: покупка в магазине стального каркаса безопасности, сваренного из толстых труб, ни на что не влияет. Визуально машина остается такой же, да и на уровне повреждений «приобретение» не сказывается. Вообще крыша не мнется только вокруг водителя. Наверное, он – супермен.





КРАСИВО ЛЕТИМ! ТОЛЬКО ВОТ ЕСЛИ НЕПРАВИЛЬНО ПРИЗЕМЛИМСЯ, МАШИНУ ПОВЕДЕТ, И – ЗДРАВСТВУЙ, КЮВЕТ!

Улетный КОНКУРС от «СИ»

на кону: видеокарта Geforce 6800 от NVIDIA
и 6 подарочных боксов игр от компании «Бука»

Заводите моторы!

Любите скорость и красивые гоночные автомобили? Обожаете запах горящей резины и тотальные разрушения? Тогда вы наверняка являетесь поклонником зрелищной гоночной игры FlatOut. И у вас есть шанс выиграть топовую видеокарту!

ПРИЗЫ:



Чтобы принять участие в конкурсе, достаточно лишь запечатлеть свои подвиги на скриншоте и выслать его нам по электронной почте.
Итак, подробности.
Сделайте скриншот с наибольшим количеством разрушенных объектов. В качестве иллюстрации вашего деструктивного таланта может выступать все что угодно: разбросанные шины, обломки рекламных щитов, груда металла из дымящихся соперников или же разбитые трибуны стадиона. Ну и, конечно, приветствуется желание по максимуму раздолбать свою собственную тачку.







Победителя, приславшего наиболее эффектный скриншот, ждет суперприз – мощнейшая видеокарта Geforce 6800 от NVIDIA. В качестве утешительных призов выступают подарочные DVD-боксы с играми «Чистильщик» и «Магия войны: Знамена тьмы» общим количеством 6 штук. Желаем удачи!

Скриншоты можно присылать по электронной почте newyear@gameland.ru до 31 января включительно. В теме письма не забудьте написать «Улетный конкурс», а также указать имя, фамилию и город, в котором вы проживаете.

КОНКУРС!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Святослав Торик
torick@gameland.ru



Grand Theft Auto Advance

Теперь можно воровать карманные тачки и убивать карманных же копов. На GBA.

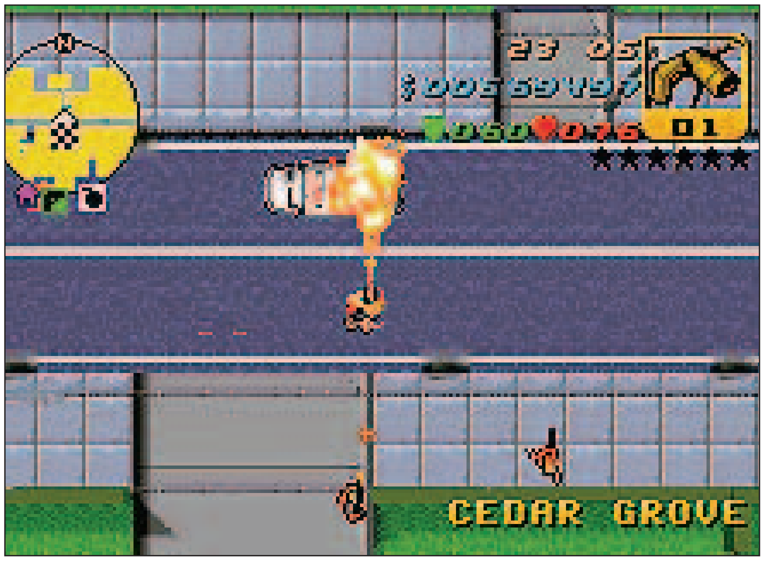
ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Eclipse
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.rockstargames.com/grandtheftauto/gba

Вообще-то, я не такой уж и фанат GTA. Признаться честно, из-за неудобной системы сейвов она мне кажется чересчур сложной. Но в целом серия мне очень понравилась. К версии для GBA я сначала отнесся немного снисходительно – ну как же, технологически платформа не самая продвинутая, какой там может быть экшн. Теперь даже рад, что ошибался.

Grand Theft Auto Advance – не столько оригинальная игра, сколько компиляция из всех уже вышедших. От двухмерных предков ей досталась сама идея экшна с видом сверху и саундтрек, от более продвинутых GTA 3 и GTA: Vice City она получила место действия (Liberty City) и строгую линию из сорока миссий, не считая побочных заданий на службе у собеса. При всем при этом отличить тщательную работу Digital Eclipse от изысканного мастерства DMA Design и Rockstar крайне сложно, если возможно вообще. Пожалуй, только некоторая скоросепелость сценария, запутанность ситуации (и неоригинальная ее развязка) отличают сюжет GTA Advance от привычных баек в духе «чувак, тебя опять подставили и кинули».

Тем не менее, чувствуется некая скованность в геймплее. Пройдя всю игру и начав от нечего делать собирать пакеты, выполнять Rampage-миссии и выполнять все стрит-рейсинги, я поймал себя на мысли, что город в GTA Advance очень маленький, просто смехотворный по сравнению с другими частями. Найти одиноко стоящий пикап и получить уникальную миссию, взломав его (как в GTA), не получится. Привозить тачки на металлолом тоже неинтересно – денег и без того хватает, выполнять задания таксиста/копа/медика скучно.



В графическом плане игра весьма продвинута. Мой скепсис относительно технических характеристик GBA улетучился при виде первого же переворота легковушки вокруг своей оси. Да, всего несколько кадров анимации – но каких кадров! Похоже, что Digital Eclipse выжала карманную приставку как лимон. Тормозов не наблюдается даже при крупных столкновениях. Довольно сложные для GBA трехмерные модели ничуть не портят общую картину.

И звук хорош. Представьте себе, что звуковую дорожку GTA 2 переписали в малоприятном, но все же узнаваемом качестве, оставив при этом голос диспетчера на полицейской волне. Так что играйте и радуйтесь жизни! ■

ЦИФРОВОЕ ЗАТМЕНИЕ

Фирма Digital Eclipse – далеко не новичок на рынке интерактивных развлечений. Компания была образована в 1992 году, и поначалу занималась софтом для компьютеров Macintosh. Но через два года резко переквалифицировалась на игрушки, начиная с Game Boy Color и заканчивая Xbox. На их совести различные игры по лицензии Диснея, а также сборники проектов от таких издателей, как Atari и Midway.



АЛЬТЕРНАТИВА

ДОСТОЙНА СЛАВЫ



Grand Theft Auto: Vice City

ЯРОСТНЕЕ, ЧЕМ



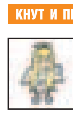
Starsky & Hutch

ВЕРДИКТ

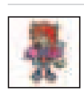
НАША ОЦЕНКА: 8.0
★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Отличная адаптация GTA для портативной консоли. Как минимум – лучший автоэкшн года.

КНУТ И ПРЯНИК + -



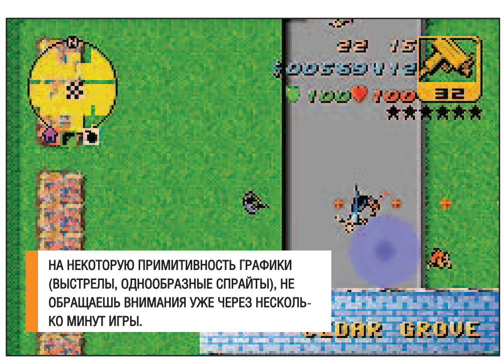
Плюсы:
Классический экшн, вобравший в себя практически все лучшее, что когда-либо появлялось в серии GTA.



Минусы:
Порой слишком сложные задания (хотя это и норма для серии). Нет мотоциклов и воздушных средств передвижения.



С ПОЛИЦИЕЙ ШУТКИ ПЛОХИ. НО ЕСЛИ НАБРАТЬ ПОБОЛЬШЕ «ЗВЕЗДОЧЕК», ЗАХВАТИТЬ ГРУЗОВИК СПЕЦНАЗА И, УГНАВ ЕГО, ОТОРВАТЬСЯ ОТ ПОЛИЦИИ, ТО ЛУЧШЕГО И ЖЕЛАТЬ НЕЛЬЗЯ.



НА НЕКОТОРУЮ ПРИМИТИВНОСТЬ ГРАФИКИ (ВЫСТРЕЛЫ, ОДНООБРАЗНЫЕ СПРАЙТЫ), НЕ ОБРАЩАЕШЬ ВНИМАНИЯ УЖЕ ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МИНУТ ИГРЫ.



GTA – ЕДИНСТВЕННАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ, ТОРОПЯСЬ НА ПОЖАР, МОЖНО И РЕКУ ПЕРЕПРЫГНУТЬ.



Миротворцы
Возмездие
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru
ураганные боевики
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	simulation
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
Нет

ОНЛАЙН:
http://urbzsims.ea.com

The Urbz: Sims in the City

Велика ли разница между двумя разновидностями людей-тамагочи?

Увы, вовсе нет. «Урбанизованные» симы почти ничем не отличаются от их собратьев-домоседов, представленных общественности еще пять лет назад. Они так же общаются с другими персонажами, развиваются ради карьерного роста и удовлетворяют свои базовые потребности. Разница лишь в приоритетах: если в The Sims довольно большое внимание уделялось обустройству апартаментов, то в The Urbz краеугольным камнем геймплея является репутация. В остальном – это тот же The Sims: Bustin' Out, о котором ваш покорный слуга рассказывал в 05 (158) номере журнала: созданный вами урб переезжает из района в район, повсеместно зарабатывая себе «респект» туземцев и выполняя задания из любезно предоставленного игрой списка.

В неторопливом изложении этот процесс выглядит так: вы освобождаете на несчастной карточке памяти тыщу двести килобайт под нужды прожорливой игры, компонуете приглянувшиеся части тела урба и выбираете его первоначальный стиль – то, что определяет принадлежность к тусовке определенного района. Вне зависимости от выбранного стиля у вашего урба будет своя квартирка, которую можно обставить со вкусом (или же без него). Впрочем, учитывая то, что в каждом районе урба ждут все необходимые для удовлетворения основных потребностей предметы, а также имеется возможность добавить нужные эле-



КРУТОЙ ПРИКИД И ВЕЕРОМ РАСКИНУТЫЕ ПАЛЬЦЫ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ВАШИ ГЕРОИ В URBZ: SIMS IN THE CITY.



ВЕРДИКТ

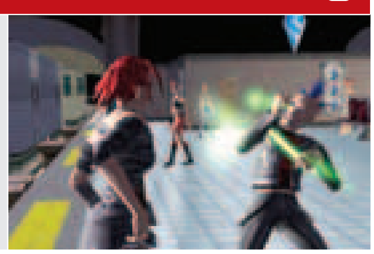
НАША ОЦЕНКА: 6.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Старые The Sims под новым соусом, не более того.

И вновь EyeToy

Заработав 30 очков репутации, вы появитесь на постерах, расклеенных по городу; 85 очков – и ваши постеры потеснят плакаты Дариуса на Центральной Станции; 160 – и у вас будет собственное граффити; 270 – и ваша картинка появится на футболках. Владельцы USB-камеры для PS2 могут разукрасить город собой!



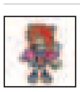
Игра вдвоем?

The Urbz позволяет двум игрокам принять участие в развитии социальных связей между урбами одновременно, по split-screen. Хотя в мультиплеере игра лишается некоторых удобных фич (остановка и ускорение времени), скооперированность идет урбам на пользу: поскольку оба подконтрольных урба обязаны находиться на одной и той же локации, доступными оказываются районы, открытые каждым из них.

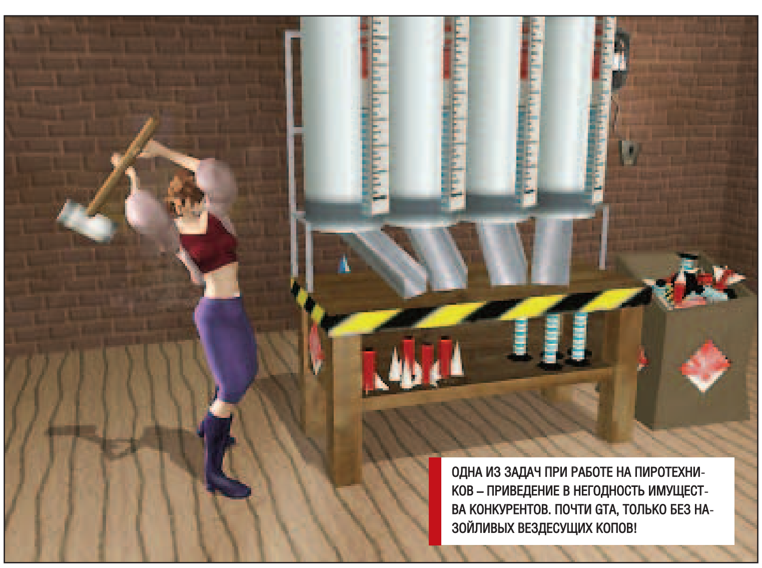
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Красиво, броско, стильно. Отличная игра для девочек, не наигравшихся в куклы.



Минусы:
Старо, неактуально, медленно. Сериал The Sims многие геймеры ненавидят.



ОДНА ИЗ ЗАДАЧ ПРИ РАБОТЕ НА ПИРОТЕХНИКОВ – ПРИВЕДЕНИЕ В НЕГОДНОСТЬ ИМУЩЕСТВА КОНКУРЕНТОВ. ПОЧТИ GTA, ТОЛЬКО БЕЗ НАЗОЙЛИВЫХ ВЕЗДЕСУЩИХ КОПОВ!

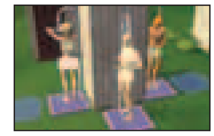


ГОРЯЧАЯ ВАННА В ХОРОШЕЙ КОМПАНИИ ПОВЫСИТ ТОНУС И ПОДНИМЕТ НАСТРОЕНИЕ..


ПОЗНАКОМЬТЕСЬ: ЭТО – ДАРИУС, САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ В ГОРОДЕ ПЕРСОНАЖ, ЗАВСЕГДАТАЙ ВСЕХ-ВСЕХ ВЕЧЕРИНОК. ИМЕННО ОН БУДЕТ ВАМ ПОМОГАТЬ ЗАРАБАТЫВАТЬ РЕПУТАЦИЮ ПО ХОДУ ИГРЫ.

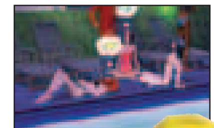
АЛЬТЕРНАТИВА

ОЧЕНЬ ПОХОЖА НА



The Sims: Bustin' Out

ХУЖЕ, ЧЕМ

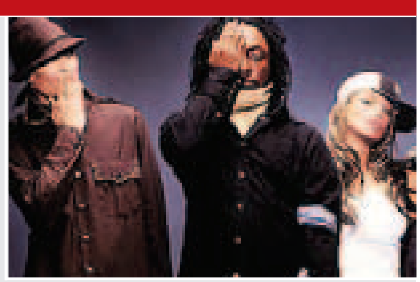


The Sims 2



Симы-урбы все так же общаются с другими персонажами, выстраивают карьеру и удовлетворяют свои базовые потребности.

Хип-хоп на симлише?



Специально для The Urbz лос-анджелесская группа Black Eyed Peas отобрала девять песен со своего готовящегося к выходу четвертого альбома, Monkey Business, и записала их заново – на языке симов! Звезды этого беспрецедентного для видеоигровой индустрии мероприятия появляются в игре в качестве персонажей района Cozmo Street под своими же псевдонимами: Fergie, Taboo и apl.de.ap. А will.i.am, фронтмен группы, будет первым урбом, встретившимся вам в игре. Феноменальная популярность сериала The Sims притягивает звезд – глядишь, скоро на телевидении запустят реалити-шоу по мотивам или же сериал.

менты в любую из локаций, велика вероятность, что квартирка будет пустовать. Стоит отметить, что число нужд урбов понизилось: теперь в их список входят питание, гигиена, туалет, веселье и энергия. Неудовлетворенные потребности понижают настроение урба, что отваживает от него собеседников.
Общение, положенное в основу игры, проходит по стандартной «Симовской» схеме: игрок выбирает способ общения из списка доступных и наблюдает за реакцией персонажей. The Urbz пошла навстречу игроку, выделив неудачные подходы к конкретному персонажу красным цветом, а удачные – зеленым (впрочем, этим же


ВЫПЕНДРИВАЕМСЯ. ВСЕ РАДИ ПОПУЛЯРНОСТИ!



ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ – ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧЕМ МОЖЕТ ВЫДЕЛИТЬСЯ КВАРТИРА.


ВЫШИБАЛА ФИЛЬТРУЕТ ВЕСЬ ВХОДЯЩИЙ ТРАФИК ПОСЕТИТЕЛЕЙ.

Аудио-видео

В плане графики The Urbz довольно хорошa и радует нас прелестными погодными и световыми эффектами. Про мимику урбов и говорить нечего – она выше всяких похвал. Язык симлиш, как всегда, невнятен, но очень эмоционален; саундтрек уникален. Ложкой дегтя призваны стать не всегда удобные камера и курсор. Интересно, что в Bustin' Out они были практически идеальны.



ЦЕНТРАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ: СТРАННЫЙ ПРИКИД, СТРАННЫЕ ПОВАДКИ.



НЕ ЗЛИТЕ ЭТОГО МУЖИКА – ОН МОЖЕТ ВАМ ПОПОРТИТЬ ФИЗИОНОМИЮ!

КОНСОЛИ VS PC

На игровых приставках сериал The Sims развивается самостоятельно. Первым эксклюзивным проектом стала игра The Sims Bustin' Out, The Urbz: Sims in the City продолжил традицию. Отдельно хочется отметить версии для GBA и Nintendo DS, ведь игры, где надо кого-то выращивать, всегда были особенно востребованы на портативных консолях.





она и убила элемент непредсказуемости). Как и в The Sims, взаимоотношения с каждым из персонажей проходят стадии знакомства, дружбы, и, возможно, любви (в случае позитивного развития отношений, конечно); в The Urbz, однако, подружившись с другим урбом, можно научиться от него новому способу общения или получить какое-нибудь задание. Можно и «завербовать» других урбов – тогда вы сможете играть и за них, переключаясь между персонажами по одному нажатию кнопки. Впрочем, самый главный результат общения – очки репутации, которые позволяют вашему урбу попадать на закрытые вечеринки и продвигаться в иные районы города. Каждый район представляет собой несколько комнаток, вход в одну из которых преграждает вышибала. Правила фейс-контроля просты: одевайтесь по местным канонам и имейте определенное число очков репутации. Также на каждой локации есть место, где урбы могут заработать себе симолеонов. Такие одноразовые работы, вне зависимости от того, что собственно урб должен делать, требуют от игрока нажатия кнопок «круг», «крест», «квадрат» в показываемой на экране последовательности (что, надо сказать, не очень-то воодушевляет), а также поддержания урба в соответствующей форме: согласитесь, не может же супермодель выйти на подиум в грязной рубашке! Для того чтобы «потянуть» более сложные задания (каждая работа имеет три градации сложности), урбу придется заниматься на соответствующих тренажерах (здесь игроку тоже надо напрячь пальцы). Деньги можно просадить на одежду (необходимо переодеваться, чтобы соответствовать стилю района), на еду и на обустройство апартаментов.

Всего в игре девять локаций, в каждой из которых имеется свой босс. Побеждается он с помощью специальной возможности, которую вашему урбу помогает выучить его ментор, Дариус. Встретить сэнсея можно только на вечеринках, вход на которые преграждают громилы, – так игра превращается в постоянное использование «зеленых» команд при общении с обитателями города, в раскручивание своей популярности. Победив всех боссов, ваш урб получает от Дариуса в подарок пентхауз – символ прохождения игры.

А теперь немного о грустном: PS2-версия тормозит. Эпизодически глючит графическая составляющая, сбрасывая число кадров в секунду ниже приемлемого минимума. Музыка, постоянно считывающаяся с диска, иногда «подвисает» на несколько секунд во время загрузки очередной анимации персонажей. Ваши персонажи настолько нерасторопны и забывчивы, что диву даешься. Само собой, известием о «тормознутости» симов никого не удивишь, но урбы бьют все рекорды. Гвоздь в крышку гроба забивают нечеловеческой длины загрузки при переходе из одной локации в другую, отбивающие всякое желание обустраивать честно выигранный пентхауз (благо покупать предметы возможно только на «игровых» локациях, а не из дома). Немного спасает ситуацию возможность ускорить игру (а-ля The Sims, опять же).

The Urbz: Sims in the City вряд ли сможет чем-то заинтересовать пресытившегося «Симами» геймера; не получится привлечь и симоненавистников, благо концептуально все это мало отличается от прочих игр семейства. Она может, однако, пробудить интерес к серии у человека, до этого ей не увлекавшегося, – но такие люди нынче в диковинку. Рискну предположить, что обилием стилей и возможностью переодевания «кукол»-урбов игра может понравиться юным неискушенным барышням. Я же по-прежнему считаю Bustin' Out лучшим консольным представителем обширной серии The Sims. ■



ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА! ПАРА СЕКУНД РАДОСТИ – И ДАЛЬШЕ ПО СПИСКУ...

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

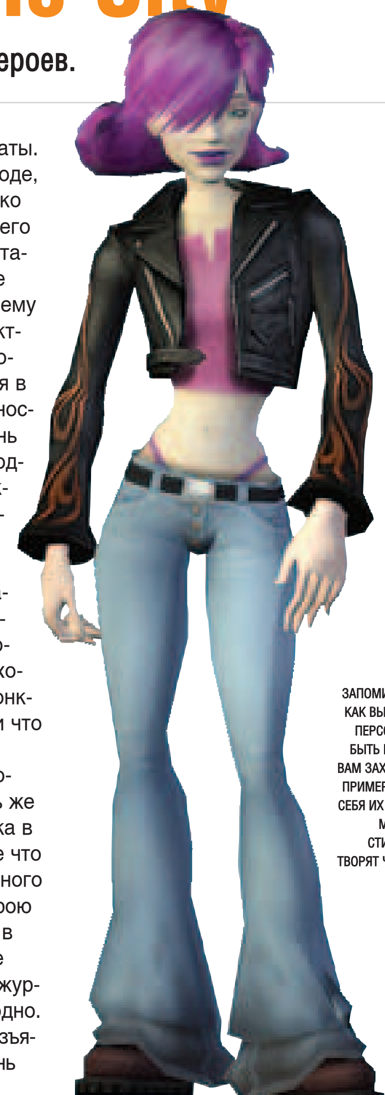
Автор:
Святослав Торик
torick@gameland.ru



- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** adventure/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Griptonite Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Game Boy Advance
- **ОНЛАЙН:** http://urbzsims.ea.com

The Urbz: Sims in the City

Симулянты снова в деле. Большой город ждет своих героев.



Пять лет назад Уилл Райт совершил чудовищное злодеяние, за которое ему предстоит купаться в масле «Злато» при температуре 2000 градусов по Цельсию как минимум до самого Страшного Суда. Последствия его поступка, по его же мнению, не мог предсказать даже он сам. Миллионы человеко-часов, миллиарды долларов и другие гуманоидные ценности канули в Лету исключительно благодаря игре The Sims и всем ее треклятым add-on'ам и продолжениям.
Конечно, началось все это задолго до дьявольского изобретения Maxis. Кто из нас не хотел игрушку-тамагочи в далеком детстве? Писк обделавшихся уродцев был способен достать даже самого спокойного человека – но ведь именно этот человек и ухаживал за своим кадаврическим младенцем, считая, что это гораздо интереснее футбола и двух литров пива. В The Sims все было попроще – от компьютера хотя бы убежать в темный чулан можно. Но сатана не спит, в прошлом году на свет появилась игра The Sims: Bustin' Out для GBA, с которой не получалось расстаться до полного разряда батареек в приставке. К счастью, она быстро проходилась, не особо разоряя игрока. Теперь хитрые демоны из Griptonite Studios расчетливо выпустили идеологическое продолжение «симулятора человека» под названием The Urbz: Sims in the City.
Идея проста, как черенок от лопаты. Герой оказывается в некоем городе, где ему надо выполнить несколько десятков всяческих заданий. У него есть потребности (сон, отдых, питание, развлечения и т.п.), которые нужно удовлетворять. Для этого ему нужен дом, мебель и всякая электроника. Все это стоит денег, которые можно заработать, побеждая в мини-играх. Снующие по окрестностям симы выдают задания и очень любят общаться. Учитывая, что одним из основополагающих аспектов игры является репутация, общаться придется много и часто.
Для диалогов на выбор предлагается три темы, каждая тема дает либо плюс, либо минус к репутации героя в глазах этого персонажа. Доходит до того, что необходимо четко запоминать, какие конкретно пункты нравятся байкеру и что может разозлить журналиста.
В поднятии репутации помогут подарки, правда, необходимо опять же четко знать, что плюшевый мишка в тюремной робе понравится разве что мелкому воришке, а выпуск научного журнала – местному доктору. Герою раз в неделю приходит посылка, в которой может оказаться в числе прочего и пресловутый научный журнал, и скейтборд – да все что угодно.
С графической стороны никаких изъянов не обнаружено – графика очень мила, анимация презабавная. В результате портативная версия воспринимается лучше, чем полная (на PS2 и иже с ней), а геймплей идентичен. ■

ЗАПОМИНАЙТЕ, КАК ВЫГЛЯДЯТ ПЕРСОНАЖИ. БЫТЬ МОЖЕТ, ВАМ ЗАХОЧЕТСЯ ПРИМЕРИТЬ НА СЕБЯ ИХ ОБЛИК. МОДНЫЕ СТИЛИСТЫ ТВОРЯТ ЧУДЕСА.

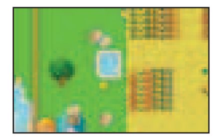
АЛЬТЕРНАТИВА

ДЛИННЕЕ, ЧЕМ

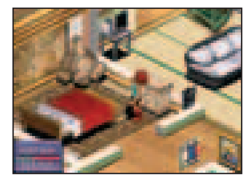


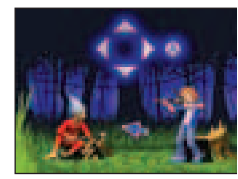
The Sims: Bustin' Out

СОВСЕМ НЕ



Harvest Moon: Friends of Mineral Town





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Фанату «Симов», которого радует тамагочи-стайл, перемешанный с квестами и нудным качанием умений.

КНУТ И ПРЯНИК + -



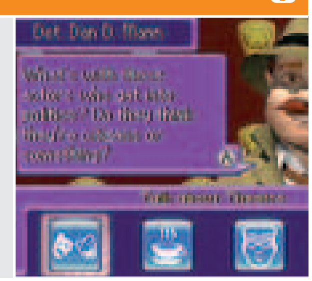
Плюсы:
Отлично прописанные персонажи с восхитительными диалогами, стильный дизайн, увлекательные мини-игры.

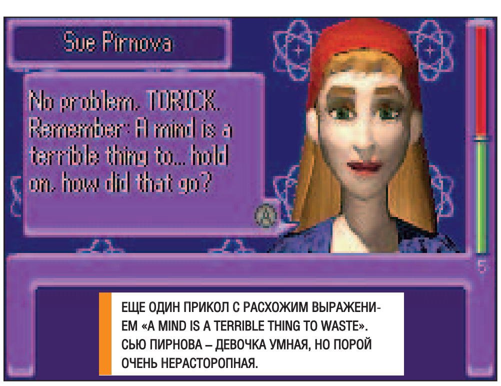


Минусы:
Надоедает бегать в туалет или душ каждые десять минут реального времени. Некоторые задания очень сложны.

Шутки юмора

Один из персонажей в ответ на предложение поговорить о политике заявляет: «Это когда актеры становятся президентами? Разве они хорошие граждане своей страны?». Скейтборд на реактивной тяге, который можно получить в подарок или купить в магазине, называется MJ FireFox – явный намек на Майкла Дж. Фокса, актера, сыгравшего Марти Макфлая в фильме «Назад в будущее».





ЕЩЕ ОДИН ПРИКОЛ С РАСХОЖИМ ВЫРАЖЕНИЕМ «A MIND IS A TERRIBLE THING TO WASTE». СЬЮ ПИРНОВА – ДЕВОЧКА УМНАЯ, НО ПОРОЙ ОЧЕНЬ НЕРАСТОРОПНАЯ.



В ОПРЕДЕЛЕННЫЙ МОМЕНТ ИГРЫ ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ В СВОЕ ПОЛЬЗОВАНИЕ МОТОЦИКЛ. С НИМ ЖИЗНЬ ЗНАЧИТЕЛЬНО УПРОЩАЕТСЯ.



ЗЛО НАКАЗАНО ОТПРАВКОЙ НА ОСТРОВ С ТАНЦУЮЩИМИ ВЫДРАМИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Enlight Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Mercury Steam Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.scrapland.com

SCRAPLAND (SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ)

Что такое Scrapland?! Свалка металлолома за гранью добра и зла...

Предупреждаю сразу: хотя имя Американа МакГи (American McGee) накрепко связано с этой игрой (и даже прописано на коробке), за Scrapland в гораздо большей степени ответственна испанская команда Mercury Steam. По всему видно, что авторам очень нравится их придумка – главный герой, собравший сам себя из металлолома. Проблема в том, что этой характеристикой описание Ди-Тритуса полностью исчерпывается. Игра явно хочет встать в ряд «персонаж-ориентированных экшнов» вроде Jak & Daxter или Ratchet & Clank, но не может предъявить нам сколько-нибудь внятного героя. До самого конца остается загадкой, чего хочет от жизни железный Пиноккио, почему он любит увиливать от журналистских заданий, вместо этого выполняя условия «пари» Безумного Шулера (Crazy Gambler), и так легко соглашается на убийства, с которыми связана большая часть этих пари. Игра явно «косит» под Grand Theft Auto III и Beyond Good & Evil. Только в GTA III мы были с самого начала готовы к тому, что наш антигерой – подонок и общается с подонками. В BGE героиня сражалась с силами правопорядка, чтобы спасти мирных жителей. В Scrapland же диссонанс между «пионерскими» внешностью и манерами героя и его преступным поведением очень раздражает. Хотя, возможно, дело еще и в том, что сами грани добра и зла на Химере очень размыты.



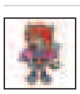
СКВОЗЬ ЗЕРКАЛО, И ЧТО ТАМ УВИДЕЛ ДИ-ТРИТУС

Да, планета роботов – в известном смысле зеркальный мир, в котором пороки нашего общества доведены до абсурда. Банкиры и полицейские здесь грабят граждан среди бела дня, бюрократы бегают от просителей со сверхсветовой скоростью, медбратья лупят пациентов молотами по головам, чтобы привести их в чувство. А степлеры находятся в вечной депрессии: бумаги на плане-

КНУТ И ПРЯНИК



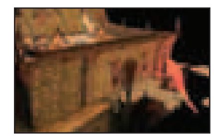
Плюсы:
Разнообразный игровой процесс. Возможность превращаться в других роботов. Обилие настраиваемых средств передвижения. Необычный сюжет.



Минусы:
Странная мотивация главного героя. Долгие подгрузки между зонами. Сюжет немного «недокручен» и затянут.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



American McGee's Alice

ХУЖЕ, ЧЕМ



Beyond Good & Evil

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ 7.5

Наше резюме:
Заводная карикатура на буржуазное общество. Роботы не умирают, они просто перезагружаются!

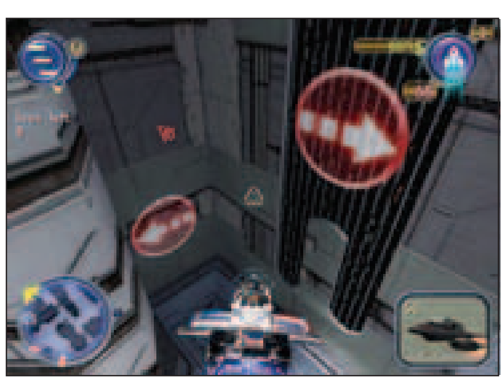
SQL-перестрелки

Многопользовательская игра поддерживает только битвы на ганшипах. Вы можете сражаться в любом из районов астероида. Так что, даже если вы не собираетесь играть по сети, можете запустить мультиплеер, чтобы сразу взглянуть на некоторые любопытные места Химеры, например, на Великую базу данных.





ИСПОЛЬЗУЯ ЭЛЕКТРОХЛЫСТ, ГЕРОЙ ПОДТЯГИВАЕТСЯ К ОСТАНКАМ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ.





ЭТО СТЕПЛЕР БАРТ – ЛЮБИМЧИК АМЕРИКАНА МАКГИ И СОСЕД ДИ-ТРИТУСА ПО КАМЕРЕ.



В МУЗЫКАЛЬНУЮ ТЕМУ БИТВЫ С КОМАРАМИ ИСПОДВОЛЬ ВПЛЕТАЕТСЯ «ПОЛЕТ ШМЕЛЯ».

НЕОРГАНИЧЕСКАЯ КРАСОТА БЕТТИ СВОДИТ ВСЕХ РОБОТОВ С УМА.

те не осталось, и сшивать им нечего. В разных частях города можно наблюдать забавные сценки: в клубе Безумного Шулера роботы трясут никелированными костями на дискотеке, а в полицейском участке стражи закона постоянно разминаются, перестреливаясь друг с другом. Что очень приятно, все эти особенности поведения реально вплетены в геймплей – ведь вы можете стать любым из пятнадцати видов роботов и пользоваться их особыми способностями. Иногда, чтобы выполнить миссию, вам обязательно надо будет превратиться в другой «механизм». Сделать это проще простого: либо с помощью специального терминала, либо подойдя к роботу и «переписавшись» в его матрицу». Полиция подобные выходки не поощряет, но кто может помешать вам «переписаться» в полицейского? Вариантов здесь немало, и это радует. Однако пешеходные забавы – только часть игрового процесса.

БЕЗ КОЛЕС, А ЛЕТАЕТ

Примерно половина игры связана с полетами на «ганшипах» – летающих кораблях. С течением времени герой может завести себе целый парк таких машин. Очень часто захват чертежей очередного корабля будет являться целью миссии, иногда новые чертежи, наоборот, будут наградой за выполнение задания. Планы некоторых секретных кораблей вам придется еще поискать. Возможности по тюнингу средств передвижения весьма и весьма велики: в игре существует не меньше двух десятков корпусов, различающихся скоростью, маневренностью и защищенностью (толщину брони можно дополнительно настраивать), разные типы двига-

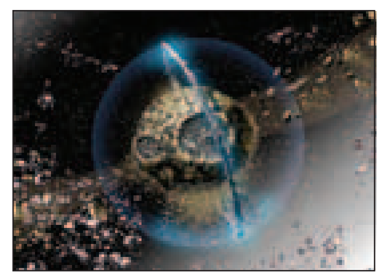
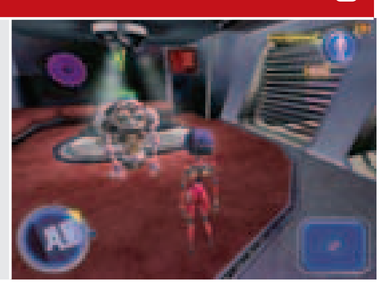


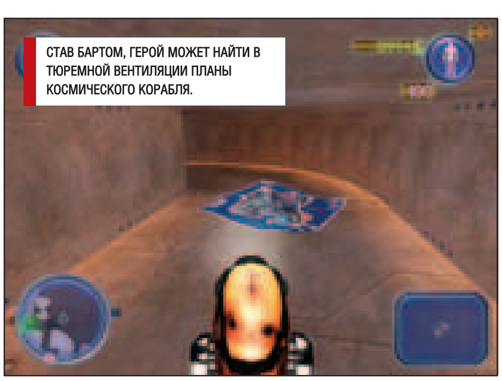
Фото на память

Основной источник дохода Ди-Тритуса в качестве репортера – провокационные снимки жителей Химеры в момент, когда те вздумают выкинуть какой-нибудь фортель. Если долго стоять и пялиться на робота, его непременно начнет «колбасить». Пара тысяч, считай, в кармане. За повторные снимки денег дают мало.

Los piratas de quimera

Есть подозрения, что содержание американской версии игры было адаптировано для любящей гамбургеры публики. Так, в ней ни единым словом не упоминается, что обитатели Химеры происходят от роботов-пиратов, которые с течением времени «облагородились», став банкирами, священниками и полицейскими, но внутри остались такими же разбойниками. Разумеется, этот нюанс был отцензурован – вероятно, чтобы не вызывать аналогий с заселением Америки. А ведь в оригинале было гораздо понятнее, почему химерцы предпочитают исполнению своих служебных обязанностей гонки и бои на летающих кораблях.





СТАВ БАРТОМ, ГЕРОЙ МОЖЕТ НАЙТИ В ТЮРЕМНОЙ ВЕНТИЛЯЦИИ ПЛАНЫ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ.





ЗАЧАСТУЮ ПРОЩЕ НЕ СРАЖАТЬСЯ С ВЕРЗИЛОЙ-ПОЛИЦЕЙСКИМ, А САМОМУ ПРЕВРАТИТЬСЯ В НЕГО.

Металл в голосе

Хоть мне и кажется, что испанская озвучка подошла бы игре про роботов-бездельников больше, нельзя не признать, что английские голоса в игре также весьма удачны и идеально подходят персонажам. Одну только фразу банкиров-вампиров «Hello, Mr. D-Tritus», хочется слушать снова и снова.



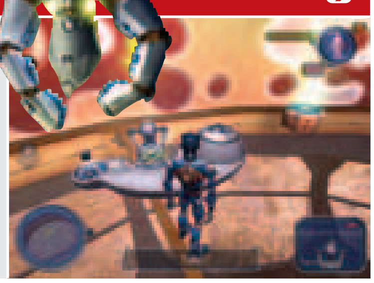
НА ХИМЕРЕ ТОЛЬКО ОДИН АНДРОИД ЖЕНСКОГО ПОЛА. ЕСЛИ УВИДИТЕ ВТОРОГО, ЭТО, СКОРЕЕ ВСЕГО, ЗАМАСКИРОВАННЫЙ ДИ-ТРИТУС. СРОЧНО СООБЩИТЕ В ПОЛИЦИЮ!



ПОЛИЦИЙСКИЕ SCRAPLAND'А ОТЛИЧАЮТСЯ «ПОДЖАРОЙ» ФИГУРОЙ.

Если кто не в курсе

Напоминаю завязку. Робот Ди-Тритус собрал себя на свалке из космического хлама и отправился путешествовать. Прилетел на Химеру – а внутрь не пускают: всякий, говорят, должен работать. Стал Ди-Тритус для отмазки журналистом и вместо интервью с Архиепископом пошел вразнос.



Ди-Тритус являет собой странный, химерический образ «коррумпированного журналиста-правдоискателя».

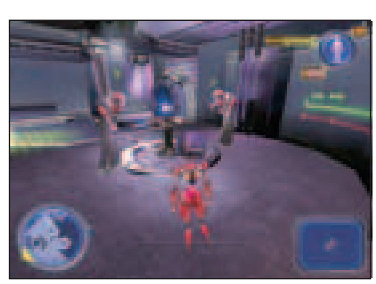
телей, несколько видов вооружения, каждый из которых можно дополнительно улучшить. Кроме того, у любой пушки есть свой «режим противодействия», будь то антирадар, мины или «электрохлыст», позволяющий быстро менять направление движения, притягиваясь к стенам или другим машинам. Вы можете подойти практически к любому «железному собрату», способному водить ганшип, и вызвать его на гонки или воздушный бой – тот с радостью согласится. Миссий типа «развези пиццу» в игре, естественно, нет – не едят роботы, хоть ты тресни! Но заданий и без того хватает.



РОЛЬ БОРТОВОЙ ЗВЕРЮШКИ ПРИ ДИ-ТРИТУСЕ ВЫПОЛНЯЕТ SPOOT-NICK. ЭТОТ РОБОТ ПОМОГАЕТ ГЕРОЮ В ПОСТРОЙКЕ КОРАБЛЕЙ.

СТРАННЫЙ РОБОТ В СТРАННОМ ГОРОДЕ

Чтобы добраться до новой миссии, герою часто придется бегать и летать на большие расстояния. Впрочем, очередное задание может ждать героя сколько угодно, пока он не спеша парит над кварталами, любуясь городскими пейзажами. Зоны Химеры, построенные роботами, выглядят несколько абстрактно, да и оставшиеся от людей (например, разрушенный район и свалка космических кораблей) – тоже недостаточно жизненно. Было бы гораздо приятнее, если бы в грудах мусора можно было различить следы когда-то существовавшей здесь человеческой цивилизации. К тому же, пешеходные и летные зоны игры строго отделены друг от друга, и вы не встретите на улицах празднощатающихся роботов (здесь и улиц-то как таковых нет), равно как и не сможете залететь на своей машине внутрь здания. В этом отношении игра здорово проигрывает GTA III. Скорее она находится на одном уровне с Beyond Good & Evil, только вот подгрузки между зонами здесь гораздо дольше, чем в игре про журналистку Джейд, при том что техногенная архитектура обилием полигонов не отличается. В проекте Американа МакГи и студии Mercury Steam, как я уже отмечал, чувствуется влияние обоих упомянутых проектов – из GTA пришел мотив «города порока» и возможность совершать преступления как на колесах, так и пешком, а из Beyond Good & Evil – фигура репортера, борющегося за правду. В результате Ди-Тритус являет собой странный, химерический образ «коррумпированного журналиста-правдоискателя». Впрочем, потому планета и называется Химера, что сочетает в себе несочетаемое. То же можно сказать и о самой игре. Даже если она не понравится вам «в общем», вы непременно найдете в ней те или иные интересные элементы. ■







Глобально-онлайновый

КОНКУРС

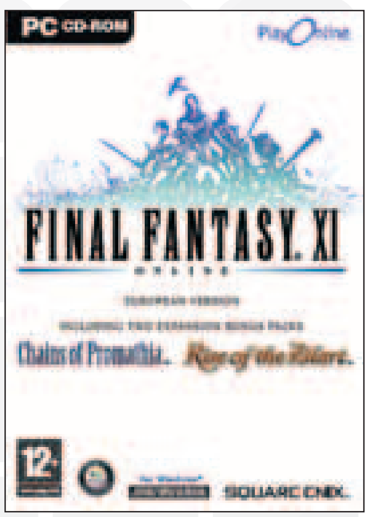
от «СИ»

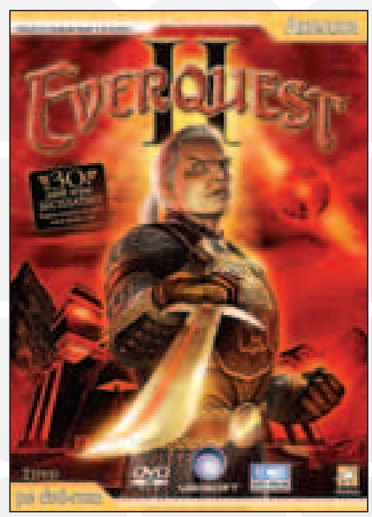
на кону: три коробки Final Fantasy XI и EverQuest 2

Подключайтесь к Сети!

Вы не мыслите своей жизни без MMORPG? Или только подумываете о том, чтобы присоединиться к онлайновому ролевому братству? В любом случае вы наверняка будете рады заполучить по коробке Final Fantasy XI и EverQuest 2 – ярчайших и, возможно, лучших игр модного нынче жанра.

ПРИЗЫ:





Призы, что и говорить, королевские (за них, кстати, отдельное спасибо компании «Акелла», которая издает обе вышеупомянутые игры в России), а потому и задание будет не самое простое. Впрочем, и предельно сложным его тоже не назовешь.

Чтобы принять участие в конкурсе, вам необходимо правильно ответить на пять вопросов, а также прислать нам список из семи сокращений или аббревиатур, связанных с онлайновыми ролевыми играми, и пояснения к ним.

Три конкурсанта, отправившие нам наиболее интересные подборки MMOG-терминов, станут счастливыми обладателями Final Fantasy XI и EverQuest 2.

Итак, вопросы:

1. Для какой западной MMORPG дизайнеры «Акеллы» рисуют модели кораблей?
А) Для пока не анонсированного add-on'а к EverQuest 2;
Б) Для пока не анонсированного add-on'а к Final Fantasy XI;
В) Для Pirates of the Burning Sea, проекта от Flying Lab Software;
Г) Для Mourning, проекта от Limitless Horizons Entertainment.

2. Назовите «фирменное» ездовое животное серии Final Fantasy.
А) Kodo;
Б) Chocobo;
В) Pikaboo;
Г) Pikachu;

2. Что представляет собой система Bazaar в Final Fantasy XI?
А) Любой игрок может установить цену на предмет в своем инвентаре, дабы остальные геймеры могли сразу увидеть, что у него есть и сколько это стоит;
Б) Это процесс синтезирования кристаллов с целью получения уникальных предметов;
В) Это система продажи предметов через аукцион;
Г) Никакая это не система! Это «пасхальное» оружие из Fallout 2, доступное для покупки за бешеные деньги у одного из NPC-торговцев.

3. Какое значение среди игроков EverQuest обрело слово Train?
А) Это такая формация, когда за лидером группы следуют все остальные члены команды;
Б) Это персонаж-берсерк, который вламывается во вражеские ряды, не обращая внимания ни на что другое, кроме своей цели;
В) Так называют ситуацию, при которой за игроком по пятам мчится большое количество противников;
Г) Общепринятое обозначение длинных мостов.

4. Как в EverQuest 2 обстоят дела с выбором класса, если сравнивать с первой частью игры?
А) Выбор класса не зависит от расы в обоих EverQuest'ах.
Б) В EQ1 выбор класса от расы не зависит, в EQ2 – наоборот.
В) В EQ 2 выбор класса от расы не зависит, в EQ1 – наоборот.
Г) Выбор класса зависит от расы в обоих EverQuest.

5. Кого или что в MMORPG обычно называют tank'ом?
А) Персонажа, который принимает на себя большинство ударов от агрессивно настроенных против его команды монстров;
Б) Безмозглого идиота, прущего напролом;
В) Любую военную технику;
Г) Медленного персонажа, «закованного» в броню.

Ответы и подборки можно присылать по электронной почте newyear@gameland.ru до 31 января включительно. В теме письма не забудьте написать «Глобально-онлайновый конкурс», а также указать имя, фамилию и город, в котором вы проживаете.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com/official/nfs/underground2/us/home.jsp

Need for Speed Underground 2

Бездушное порождение корпоративной культуры. Красиво, эффектно, качественно, скучно. Скучно-скучно-скучно.



Electronic Arts заслужила репутацию кампания, которая если уж найдет курицу, несущую золотые яйца, то не отстанет, пока несчастная не испустит дух от натуги. Даже если забыть про громкие скандалы относительно отношения компании к служащим, бульдожью хватку EA видно по ее играм: бесконечные линейки спортивных симуляторов, однообразные Medal of Honor и Lord of the Rings, джеймсбонды и гаррипоттеры говорят сами за себя. Раньше, если компанию обвиняли в желании нагреть руки на игроках, у нее наготове было железное оправдание: высочайшее качество большинства изданных игр. Было. Need for Speed Underground 2 эта неприкосновенность уже не касается, ибо игра значительно уступает прочим рождественским хитам. Очевидно, как никогда: нас по-базарному бесцеремонно разводят на бабки.

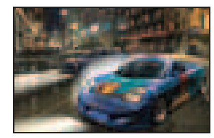


ГОП-СТОП

NFSU2 должна была стать расширенной и улучшенной копией первого выпуска Need for Speed Underground, но каждая дизайнерская инновация только утомляет игрока. Обещанные пресс-релизами молочные реки и кисельные берега превратились в заросший канализационный сток. Ведущее отличие сиквела от первой части, свободный город а-ля GTA, беспардонно вклинивает между заездами нудные путешествия по пустым улицам и только размывает ощущение гоночной игры. Должная атмосфера автомобильного андерграунда появляться не спешит: на самом деле, город NFSU2 вовсе не свободен. Его улицы – перепутанные огороженные кишки; в отличие от воздушно легких, открытых дорог GTA, асфальтовые полосы NFSU2 ветвятся редко и не дают игроку того ощущения «сверну, где хочу». Большинство скоростных магистралей огорожено двухметровым забором, скрывающим пустоту между потемкинскими зданиями. Пешеходов нет совершенно, обывательские машинки скучно ползут по шоссе, гордые уличные гонщики ездят кругами в ожидании вызова на дуэль. Магазины не обозначены даже на фасадах зданий-декораций. В нужном месте на земле

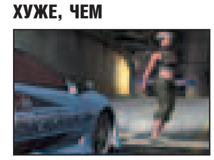
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Street Racing Syndicate

ХУЖЕ, ЧЕМ



Need for Speed Underground

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
NFSU была шагом в неизведанное. NFSU2 – попытка заработать на неизведанном денег.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Мокрые ночные трассы, эстетика подпольных гонок, кампания продолжительностью в сорок часов, лакомые спецэффекты.

Минусы:
Утомительная езда по пустому городу, позорные аварии, дешевые видеоролики, безвкусная кампания, неуемный product placement.

Погнали!

Режим Outrun позволяет подзаработать на улицах города, между заездами. Для этого необходимо (и достаточно) подкатить к одной из отмеченных на карте машин и бросить вызов нажатием стрелки вверх на цифровой крестовине. Побеждает тот, кто оторвется от преследователя на три сотни метров.





ДИЗАЙНЕРЫ ПОСТОЯННО ИЩУТ ПОВОД, ЧТОБЫ СХАЛТУРИТЬ: ВЗГЛЯНИТЕ-КА НА ЭТУ ДУШЕРАЗДИРАЮЩЕ ПУСТУЮ ПРИСТАНЬ.

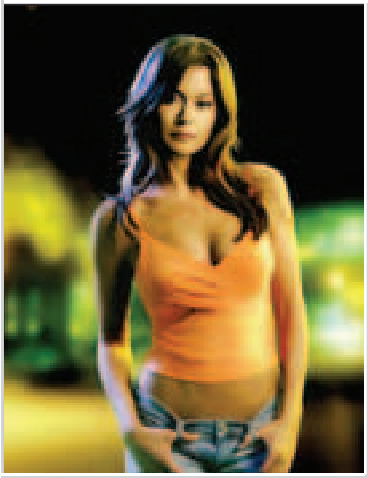


ПРЫГАТЕЛЬНУЮ КАМЕРУ МОЖНО ОТКЛЮЧИТЬ В ОПЦИЯХ, ЕЖЕЛИ ОНА БУДЕТ МЕШАТЬ.

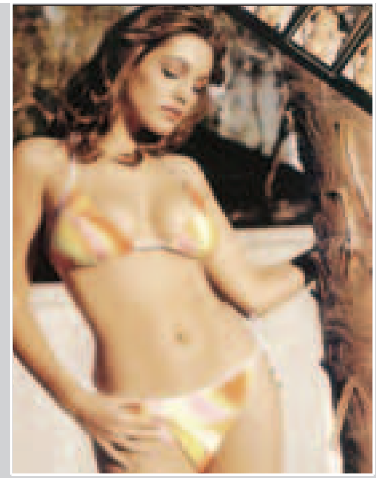


БЕЗ СКИДОК, ОГОВОРОК И ОБИНЯКОВ ПРОГРАММИСТАМ УДАЛСЯ ТОЛЬКО ЭФФЕКТ РАЗМЫТИЯ НА КРАСНЫХ ОГНЯХ. КРАСИВ, СОБАКА!

В игре и в жизни




БРУК БЕРК

КЕЛЛИ БРУК

Тачки NFSU2 напоминают игрушечные автомобильчики – в воде не тонут, в огне не горят.

ставится сияющая отметка, только по которой и можно догадаться о товарно-денежном предназначении здания. Точно так же обозначены места сбора уличных гонщиков, которые переносят машину в другую, гоночную реальность. Толку от городских улиц никакого, зато полны штаны радости тащиться по длиннющим пустым шоссе в надежде наткнуться на сияющее кольцо, обозначающее магазин или интересную гонку – они, как назло, не обозначаются на карте. В приличных домах такие решения называются «искусственным удлинением игрового времени», по-нашему – дизайнеры просто «тянут кота за резину».

Казалось бы, уж на трассах NFSU2 должна реабилитироваться. Фигушки. Гоночную составляющую игры портит искусственный интеллект, совершенно беспомощный даже на высокой сложности. Ведомые железным мозгом противники отпускают игрока в отрыв в первую же минуту гонки, после чего остается хмуро катиться вперед и нарезать круги, пока наконец не доберешься до финиша. Если же игроку, не дай бог, случится отстать, ИИ вежливо притормаживает, позволяя себя догнать и перегнать. Скучно это до зевоты, до ломоты в висках. Простой подсчет позволяет определить, что если одно состязание длится пять минут, то 80% времени просто катишься по трассе, стараясь ни во что не вписиться. Можно от скуки долбануть лоб в лоб в машину, летящую по встречной: она смешно отскочит в сторону, а вы продолжите путь, для порядку повихляв и незначительно потеряв в скорости. Ну и последнее. Если после старта не газовать, а остаться на месте, то через несколько секунд зрители пропадут. Беспардонно испарятся, в мгновение ока растворятся в воздухе. Опа!

И о погоде

Физическая модель смешная. Киношная камера показывает столкновения спереди, чтобы никто не увидел, как капот вашего авто, ни на дюйм не изгибаясь, скидывает с дороги препятствие. Дешевая уловка! Мы-то знаем, мы в детстве так сталкивали игрушечные автомобильчики: какой бы ужасной не была авария, красненький «порш» выезжал из нее без единой царапины. То же справедливо для всех машин NFSU2: модели повреждений не существует. Как прототипы Gran Turismo 4 похожи на величественные, дорогие, благородные автомобили, так тачки NFSU2 напоминают игрушечные автомобильчики – в воде не тонут, в огне не горят, суетливо носятся по ковру и изо всех силенок делают вид, что у них все, как у взрослых. Впрочем, такова концеп-

Альтернативное мнение



Кристан Рид с уважаемого (и территориально близкого нам) сайта Eurogamer.net рубит сермяжную правду-матку: «Все вроде ладно, и хорошо, и как надо, только от бездушной сущности этого гоночного продукта мурашки идут по коже. Определение «рульного гейма» от команды однояйцевых маркетологов сведет с ума любого человека, сохранившего в голове какое-либо подобие серого вещества. А мы все равно играем. EA – «Макдоналдс» мира игр. Каждый знает, что это дрянь, но все почему-то покупают, все жуют и радуются. Помните: через месяц игра может нанести непоправимый вред вашему здоровью. Минздрав, как говорится, предупреждал».



NFSU2 ОДНОВРЕМЕННО БЫВАЕТ ПРЕКРАСНА, КАК МИСС ВСЕЛЕННАЯ И УЖАСНА, КАК НИЩЕНКА. ПОЖАЛУЙТЕ: МОДНЫЙ ЭФФЕКТ ДЫМА ИЗ-ПОД КОЛЕС И ПОЗОРНАЯ РАЗДЕЛИТЕЛЬНАЯ ПОЛОСА.



СТРАХОЛЮДНЫЕ ДЕВУШКИ В ИГРЕ НЕ ИМЕЮТ ОТНОШЕНИЯ К ПРИГЛАШЕННЫМ ЗНАМЕНИТОСТЯМ.

Перфоманс

NFSU2 хвастает богатыми возможностями тюнинга и отдельным режимом тестирования подправленного автомобиля. Сделано это с расчетом как на новичков, так и на знатоков-симуляторщиков: можно закупать детали самостоятельно и лично их настраивать, а можно приобрести «пакет улучшений номер 1» и не брать в голову.



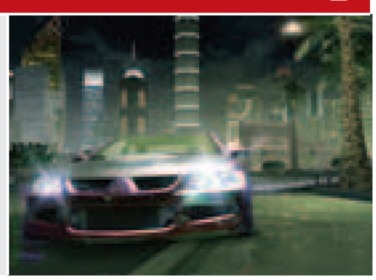


В ГОРОДЕ МОЖНО ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ ЛИБО ПО УКАЗАТЕЛЯМ, ЛИБО С ПОМОЩЬЮ ОГРОМНОЙ СИНЕЙ СТРЕЛКИ СИСТЕМЫ ГЛОБАЛЬНОГО ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ПО ОБОЧИНАМ ШОССЕ – ХАРАКТЕРНЫЙ ЗАБОР.



Катись-ка ты отсюда

Другой новый режим игры, разбавляющий старые Sprint, Circuit, Drift и Drag зовется Street X. Здесь авто игрока выкатывают на узкую трассу, где соперникам сам бог велел горло друг другу перегрызть за право первым войти в поворот. Но нет, они так же уныло отстают и безропотно тащатся в хвосте.

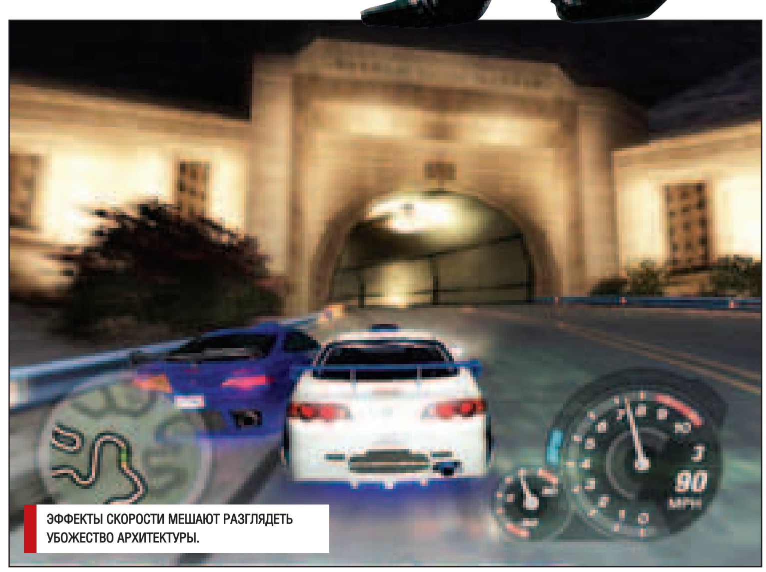


ция всего сериала, и на оценку это не влияет.

Добавляют тягомотины позорные сюжетные ролики: EA загодя смаковала появление знаменитостей в NFSU2, моделей-телеведущих Брук Берк и Келли Брук. Но и здесь ждет обманка. Вместо самих девушек в игре появляются их статичные рисованные копии. Видеоролики с участием знаменитостей вопиюще неудачны: на протяжении нескольких минут они показывают статичные картинки, а героиня за кадром начитывает текст, как не делают со времен изобретения кодека Divx. Чтобы заработать на игре лишние миллионы, Electronic Arts усердно запихала в NFSU2 множество не относящейся к автомобилям, запчастям и спонсорам рекламы. Ладно, стенды закусочных в городе смотрятся более-менее уместно, создают, понимаешь, атмосферу, но логотип Cingular, крупного американского провайдера сотовой связи, неуместен в меню NFSU2 также, как логотип МТС в известном российском блокбастере. Вся эта показательная порка устроена, чтобы показать, как в EA относятся к потребителям. NFSU2 – неплохая игра, исполненная с присущим компании старанием, но с геймплеем дали такого маху, что только держись. Если бы не графика, такая же заманчивая, как в NFSU, получиться бы игре не семь-точка-ноль, а кое-что похуже. NFSU2 ориентирована не на хардкорную аудиторию, даже не на начинающих игроков, а на людей, случайно увидевших коробку в супермаркете. Это вы? То-то же. ■



В РЕЖИМЕ DRAG ВИДОИЗМЕНЯЕТСЯ ИНТЕРФЕЙС, А ТРАССУ КРАСИТ ЭФФЕКТ МОДНЫЙ ЭФФЕКТ РАЗМЫТИЯ ПО КРАЯМ ЭКРАНА.



ЭФФЕКТЫ СКОРОСТИ МЕШАЮТ РАЗГЛЯДЕТЬ УБОЖЕСТВО АРХИТЕКТУРЫ.


ГРОМ
В ПУСТЫНЕ
"Там, где не прошла пехота, пройдут танки!"
Неизвестный генерал армии США
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены© 2004 «Groove Media Inc.» » All Rights Reserved
© 2004 «Hip Games.» All rights reserved . www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(095) 979-55-59,а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	inXile Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
нет

ОНЛАЙН:
http://www.inxile-entertainment.com

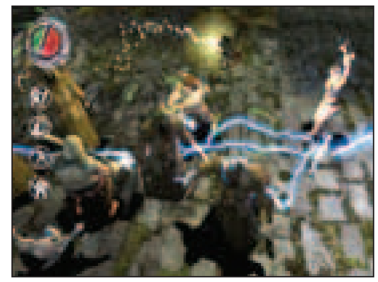
The Bard's Tale

Возвращение Барда на наши мониторы, или 20 лет спустя.

Давным-давно, лет без малого двадцать назад, жил-был один компьютерный энтузиаст по имени Брайан Фарго. Это потом он стал известен как Тот-Самый-Фарго-Который-Основал-Interplay, а тогда он просто писал компьютерные игры. И одним из первых его проектов была ролевушка под названием Bard's Tale. С тех пор утекло много воды, из-под пера Фарго вышло множество признанных хитов, но первая игра – это как первая любовь, ее забыть невозможно. И вот настало время возвращения к истокам. Поудобнее устроившись на вершине своего игрового Олимпа, Фарго снова рассказывает нам Историю Барда.

Ну что вы, не надо так волноваться! Связь между оригиналом и римейком – скорее духовного характера, чем физического. Общего в них, пожалуй, только барды и шотландский колорит. Кропотливое создание партии о шести головах, бескрайние многоэтажные лабиринты, долгие походовые бои – все это осталось в прошлом. Бард образца 2004 года предлагает только легкое развлечение и непринужденное веселье.

И это хорошо – ведь если удалить из игры весь юмор, получится очередной клон Baldur's Gate Dark Alliance, причем клон далеко не первой свежести. В привычной изометрии все тот же человечек бегает по все тем же крошечным локациям, все так же избивает монстров оружием и магией, все так же сыплется из поверженных врагов золото, все так же вливается в тело живительный experience. Получил квест, выполнил квест, вернулся за наградой... Скучно, господа, скучно! Но, к счастью, юмор кардинально меняет ситуацию. Создатели игры и не думают скрывать, что их основной целью было высмеивание всех привычных глупостей и несуразностей, какие только встречаются в ролевых



Шотландская собака – друг человека

В первой же деревне вам встретится маленькая собачка. Обязательно возьмите ее с собой и при первой возможности приобретите умение Dog Trainer. Щенок здорово поможет вам в битвах, поскольку его невозможно убить, а ближе к концу игры он подарит вам дополнительный приятный сюрприз.





ШОТЛАНДСКИЙ КОЛОРИТ, ВОЗМОЖНО, СПОДВИГНЕТ НЕМАЛО ГЕЙМЕРОВ НА ПОКУПКУ ИГРЫ. СТАНДАРТНЫЕ ОРКИ И ЭЛЬФЫ УЖЕ ПОДНАДОЕЛИ, ЕСЛИ ЧЕСТНО.

ВЕРДИКТ

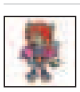
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Нестандартная, остроумная, но скучноватая action/RPG от одного из родоначальников жанра.

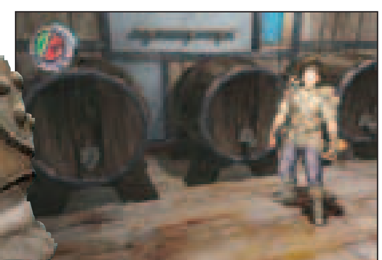
КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Настоящий hack'n'slash, настоящий шотландский юмор, главного героя озвучивает известный комик Кэри Элвз.

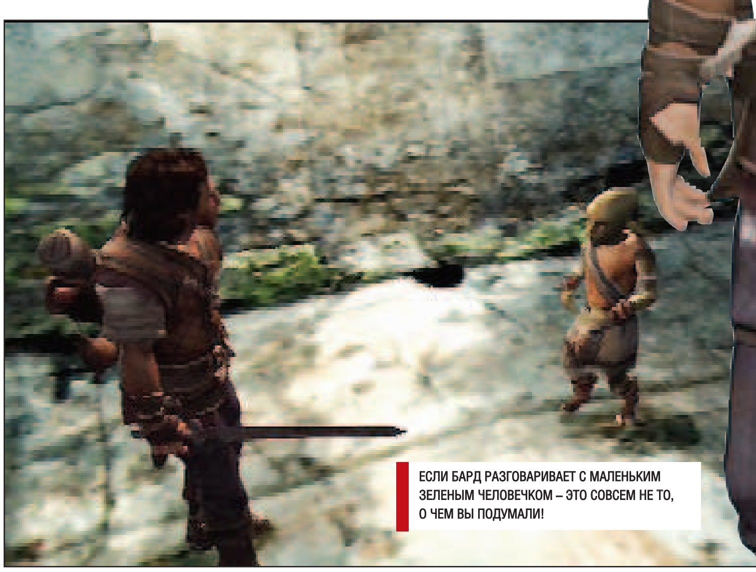


Минусы:
К середине игры hack'n'slash и шотландский юмор порядком приедаются, и даже известный комик Кэри Элвз не спасает ситуацию.



Это должен знать каждый манчкин

Игра позволяет вырасти до 21 уровня, для чего вам понадобится в сумме примерно 2.5 миллиона очков опыта. При аккуратной зачистке всех локаций это вполне реально. Каждый уровень приносит +2 очка к любым атрибутам по вашему выбору, а на четных Бард получает один новый талант.



ЕСЛИ БАРД РАЗГОВАРИВАЕТ С МАЛЕНЬКИМ ЗЕЛЕНЫМ ЧЕЛОВЕЧКОМ – ЭТО СОВСЕМ НЕ ТО, О ЧЕМ ВЫ ПОДУМАЛИ!





«БЕЗ СОПАРТИЙЦЕВ» – НЕ ЗНАЧИТ «В ОДИНОЧКУ». БРОНИРОВАННЫЙ РЫЦАРЬ, ЛЕТУЧИЙ БЕС И ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ НАДЕЖНО ЗАЩИЩАЮТ БАРДА ОТ ВРАЖЕСКИХ ПОСЯГАТЕЛЬСТВ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Fallout Brotherhood of Steel

ХУЖЕ, ЧЕМ



Baldur's Gate: Dark Alliance



Когда из убитого волка водопадом сыплются золотые монеты, даже «голос за кадром» ухитряется поперхнуться.

играх. Должен сказать, задумка удалась отменно. По Bard's Tale, пожалуй, можно писать монографию «Классические штампы и клише в ролевых играх двадцатого столетия». Мы твердо уверены, что типовая ролевая игра начинается с квеста «убить всех крыс в погребе таверны». Правда, в данном случае в погребе живет всего одна крыса, да и та убивается с одного взмаха кинжалом, что не мешает Барду принять гордую позу и провозгласить – Quest Complete!!!

Мы привыкли, что начальное заклинание по традиции всегда самое слабое и бесполезное. Думаю, более бесполезное заклинание, чем Вызывание Магической Мыши, трудно себе представить...

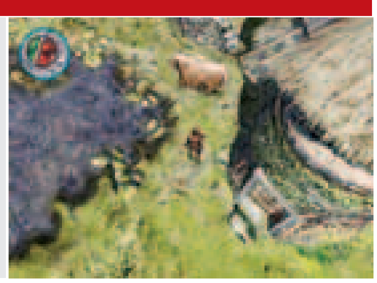
Мы уже давно не спрашиваем, почему из убитых монстров вываливается золото и предметы, но когда из убитого волка буквально водопадом сыплются золотые монеты, зачарованные доспехи и серебряные ложечки, даже «голос за кадром» ухитряется поперхнуться.

И конечно, в большой степени игра своим колоритом обязана характеру главного героя. Более ленивого и циничного эгоиста, чем Бард, вообразить невозможно. С самого начала нам четко дают понять, что Бард совершает подвиги только ради трех вещей – денег, женщин и выпивки. На все остальное ему наплевать. Он и пальцем не пошевелит ради спасения прекрасной принцессы, пока та не пообещает ему в качестве платы «то, о чем ты сейчас подумал. Ежедневно. По три раза».

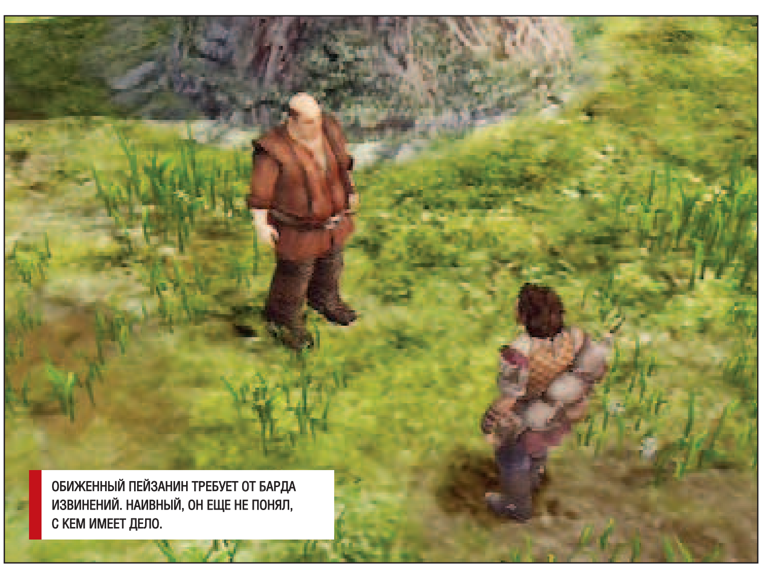
В диалогах мы вместо конкретных реплик выбираем лишь манеру разговора. Манер имеется ровно две, официально они называются «грубая» и «дружелюбная». Но, на мой взгляд, им больше подходят названия «запредельно грубая» и «прос-

Странные забавы шотландских пейзан

Знаменитые мохнатые коровы появились в игре не просто так. Смело подходите к ним и толкайте – корова падает на бок и лежит, смешно перебирая ногами. Но стоит вам перевернуть 25 коров, как они начнут на вас нападать. А если убить достаточное число кур, за вами придет легендарный Гигантский Цыпленок!







ОБИЖЕННЫЙ ПЕЙЗАНИН ТРЕБУЕТ ОТ БАРДА ИЗВИНЕНИЙ. НАИВНЫЙ, ОН ЕЩЕ НЕ ПОНЯЛ, С КЕМ ИМЕЕТ ДЕЛО.



ИНОГДА У МОГУЩЕСТВЕННЫХ ШОТЛАНДСКИХ КОЛДУНОВ ПОПАДАЮТСЯ ОЧЕНЬ СТРАННЫЕ ПРИЧЕСКИ...

Скажи скупости решительное НЕТ

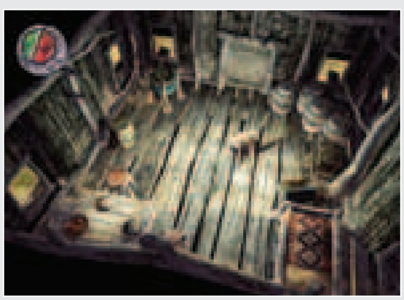
В подземельях Bard's Tale разбросано достаточно золота, чтобы вам хватило на все нужные покупки. Следовательно, ни в коем случае не следует вкладывать драгоценные очки опыта в атрибут Charisma и навык Treasure Hunter. В крайнем случае вы можете подзаработать, разбивая бочки в хаутонской таверне.





«ВОЛКИ ПОЗОРНЫЕ!» – В ОТЧАЯНИИ ОБРАЩАЕТСЯ БАРД К РАЗРАБОТЧИКАМ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ НАУЧИЛИ ЕГО НОРМАЛЬНО БЛОКИРОВАТЬ ВРАЖЕСКИЕ АТАКИ.

Вандализм, или Деньги на бочку!



В начале игры существует легкий способ обогатиться. Рядом с одним из домов стоят бочки – разбейте их все. К вам выбежит разгневанный хозяин. Будьте с ним вежливы, и он предложит вам награду за разбивание чужих бочек. За 50 бочек он платит 500 монет. В местной таверне стоит ровно 18 бочек, следовательно, вам придется совершить три подхода (зашел – разбил бочки – вышел – зашел). Очень рекомендую скопить таким способом хотя бы две-три тысячи, чтобы было на что купить в местной лавке приличное оружие и доспехи.

то грубая». А характерный голос Кэри Элвза добавляет в каждую реплику столько гнусного сарказма, что временами Барда просто хочется тихо придушить.
В Шотландии любой уважающий себя Бард должен уметь играть на лютне. Наш герой – не исключение. Волшебная лютня позволяет ему призывать в услужение различные существа, сначала по одному, а затем и по несколько за раз. Список существ внушительный – начиная от упомянутой Магической Мыши, и вплоть до различных Фей с Ведьмами.
Фактически это означает, что разработчики нашли неожиданный компромисс между «одноперсонажными» и «партийными» RPG. Наш Бард в любой момент может создать себе партию или избавиться от нее. Например, в темном подземелье стоит иметь при себе осветительную фею и искателя ловушек, а в битве с боссом более актуальны будут рыцарь и огненный элементаль.
Словом, очень удобное и нестандартное решение, но и оно не без недостатков, – вызванные существа довольно слабы и быстро гибнут под ударами противника, а это значит, что в бою мы в основном вынуждены бегать кругами и без передышки драть струны, вызывая новое подкрепление. Это, безусловно, хорошо гармонирует с характером Барда, но игроку такое развлечение быстро надоедает.
Конечно, можно отказаться от услуг волшебных спутников и сражаться с врагом по-мужски, с мечом в руке, один на один. Но игровые локации заселены монстрами настолько густо, а боевое управление настолько неотзывчиво, что честный поединок мгновенно превращается в народную забаву «Все на одного, или Запинай лежачего». Чтобы пройти The Bard's Tale в одиночку, надо обладать незаурядными рефлексами, а также стальными нервами – загрузки здесь до-о-о-лгие.
Как ни печально, но потенциально хитовый проект попал в известную западню. Бои в action RPG просто не имеют права быть скучными. Если боевка вместо азарта вызывает раздражение, в итоге игру не спасет ни хитрозакрученный сюжет, ни тонкий юмор, ни обращение к «взрослым» темам. Так вышло и с Bard's Tale – я готов обеими руками голосовать за нее как за самую смешную и остроумную RPG всех времен (ей-богу, не преувеличиваю), но в итоге утомительная боевая часть убивает весь интерес к игре. Жаль, чертовски жаль.
Но господин Фарго по-прежнему полон оптимизма и с готовностью делится с журналистами своими планами. На сегодня в планы входит сиквел к Bard's Tale, а также проба пера в новом жанре – симуляторе рыбной ловли. Брайан даже придумал для своего проекта название – Bass Ackwards. По крайней мере, чувство юмора у мастера не пропало... ■





СЕЙЧАС БАРДА УДАРЯТ В СПИНУ, ПОВАЛЯТ НА СНЕГ И МЕТОДИЧНО ЗАПИНАЮТ ДО СМЕРТИ, НЕ ДАВ ДАЖЕ ШАНСА ПОДНЯТЬСЯ.



Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	platform
ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	НЕТ
РАЗРАБОТЧИК:	Eurocom Entertainment Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
НЕТ

ОНЛАЙН:
http://herostail.spyrothedragon.com

Spyro: A Hero's Tail

Он все-таки здесь. Пусть улетал, пусть не обещал вернуться, но Спайро вновь сияет на наших голубых экранах.

После первого пришествия четвероногого друга на консоли нового поколения хотелось просто не обращать внимания на дальнейшие попытки разработчиков хоть как-то реабилитироваться – настолько жалкое подобие развеселых платформеров конца девяностых годов являла собой Spyro: Enter the Dragonfly. Положение отчасти спасали неплохие игры для Game Boy Advance и обещания авторов – в пресс-релизах только и говорилось, что создатели учли все досадные промахи и грозятся загладить свою вину, сделав из Spyro: A Hero's Tail аккурат то, чего доверчивые игроки ожидали еще в 2002 году.

Со вступлением Eurocom точно не преуспели. Ингредиенты сюжетной каши таковы: уже знакомый бравый дракончик Спайро (Spyro) – одна штука, еще не знакомый злодей дракон Рэд (Red) – одна штука, сказочная страна – одна штука, черные кристаллы – несколько штук. Дорогой читатель наверняка представляет, что можно было из этого сварить, однако если он по каким-либо причинам не играл в платформеры, раскроем вселенскую тайну. Нехороший Рэд с грацией носорога ввалился в сказочную страну с целью создания хаоса в оной. В этом грязном деле негодяй полагается на черные кристаллы. Намерения антагониста ни разу не сонаправлены с убеждениями Спайро, и последний немедля бросается доказывать красному чешуйчатому верзиле его кардинальную неправоту.

Если завязка вызывает зевоту, то дальше игрока ожидает приятный сюрприз – диалоги с изрядной долей юмора. Едва ли не в каждой сцене прослеживается стеб, издевательство над штампами жанра в легкой форме. За это стоит пожать руку Стюарту Бернсу (Stewart Burns; лауреат премии «Эмми») – замечательному человеку, перу которого принадлежат все тексты «анекдотически-политического» сериала The Simpsons и не менее забавного Futurama. Почти не отстают и актеры озвучки: как минимум в четырех случаях из пяти они не просто начитывают тексты, а действительно играют, живо и с вдохновением.



Складывается впечатление, будто основа геймплея была взята из Spyro the Dragon образца 1998 года: в игре откровенно мало экшна, враги вообще крайне редко пытаются чем-либо насолить протагонисту, да и разнообразия среди них не наблюдается. Боссы противостоят натиску героя очень лениво – куда проще погибнуть от падения в пропасть, чем от их атак. Упор делается на собирание драгоценных камней, исследование территорий и мини-игры. Первое, по ясной причине, быстро надоедает; с успехом рассекать воздушное пространство в поисках верного пути мешает небогатая карта местности, зато пазлы и крохотные развлечения справляются со своей задачей весьма неплохо. Играть за друзей маленького дракончика (друзья – это стрекоза Спаркс, крот Блинк, гепард Хантер и пингвин Бирд) совсем не так интересно – невооруженным глазом видно, что «их» уровням и заданиям было уде-

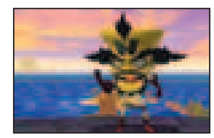
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Spyro: Enter the Dragonfly

НА УРОВНЕ



Crash Twinsanity

ВЕРДИКТ

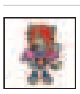
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.5**

Наше резюме:
Проходной, но вполне играбельный проект. Годится для употребления небольшими порциями одинокими зимними вечерами.

КНУТ И ПРЯНИК + -



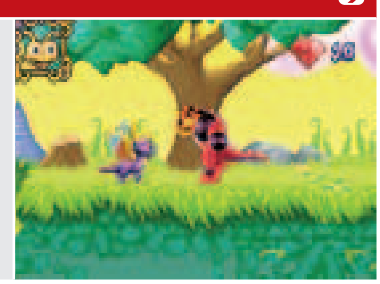
Плюсы:
Приятная визуальная составляющая, удачная озвучка, отзывчивое управление, толика стеба в диалогах, хорошая планировка локаций.

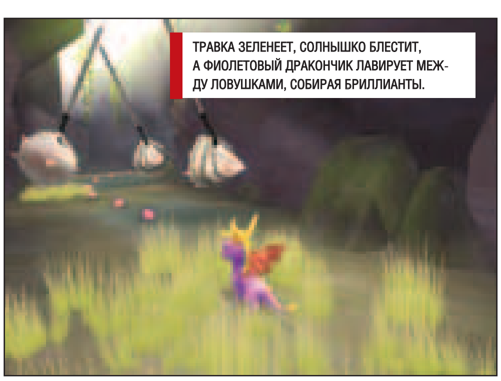


Минусы:
Тривиальная предыстория, слегка нудный геймплей, острая нехватка динамичного экшна, совсем уж низкий уровень сложности.

Spyro на Game Boy Advance

Для членов GBA Resistance существуют великолепные изделия – Spyro: Season of Ice, Spyro 2: Season of Flame, Spyro: Attack of the Rhynocs и Spyro Fusion, в которой есть возможность link-соединения с Crash Bandicoot Fusion. Прекрасная альтернатива Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge и Sabre Wulf от Rare.





ТРАВКА ЗЕЛЕНЕЕТ, СОЛНЫШКО БЛЕСТИТ, А ФИОЛЕТОВЫЙ ДРАКОНЧИК ЛАВИРУЕТ МЕЖДУ ЛОВУШКАМИ, СОБИРАЯ БРИЛЛИАНТЫ.





В ЛОВКОСТИ ХАНТЕРУ ПРОСТО НЕТ РАВНЫХ. ДА И ЛУЧНИК ИЗ НЕГО ОТМЕННЫЙ.



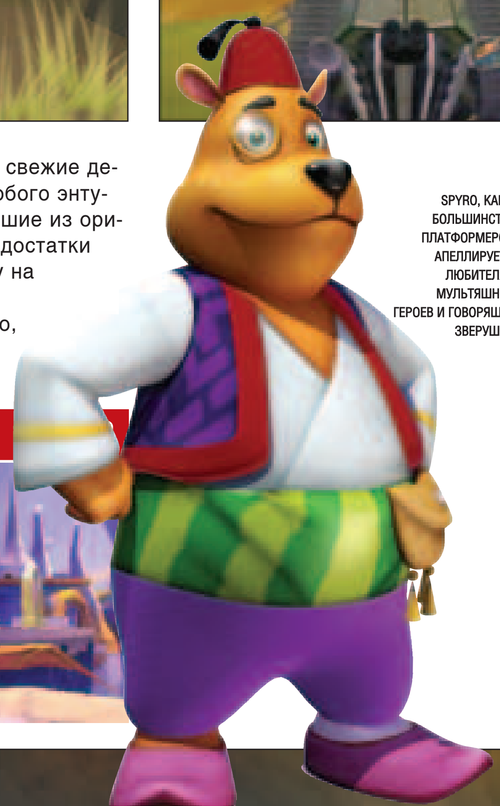
В НОВОЙ ИГРЕ МАЛЕНЬКОМУ ДРАКОНУ СУЖДЕНО ВСТРЕТИТЬ ЦЕЛЫЙ СОНМ РАЗНЫХ ДРУЗЕЙ. КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОЗВУЧЕН И ОБЛАДАЕТ МАССОЙ УНИКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ.

лено гораздо меньше внимания, планка качества проработки локаций Спайро находится много выше. Можно смело забыть про отвратительные локации и скачущий показатель fps, имевшие место в Spyro: Enter the Dragonfly, – кадров стабильно 60, анимация прямо-таки радует глаз, обширные этапы щедро окрашены в яркие цвета, а дружественная камера то и дело демонстрирует проработанные модели персонажей. Eurocom честно потрудились и в этот раз создали вполне пристойную игру. Spyro: A Hero's Tail может занять на добрый десяток часов, время будет проведено не без удовольствия, но мы уже почти все это видели. Якобы свежие детали выписаны без особого энтузиазма, а перекочевавшие из оригинала от Insomniac недостатки геймплея выводят игру на уровень платформера среднего пошиба. Мило, но сегодня хочется чего-то большего. ■

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Пожалуй, самая омерзительная и банально провалившаяся игра сериала. Spyro: Enter the Dragonfly терпеливо ждали, глотая всяческие обещания. Мало кто опасался, что новая команда разработчиков может все испортить. В итоге получилась убогая смесь примитивной графики, отсутствия атмосферы и зарубленного геймплея.





SPYRO, КАК И БОЛЬШИНСТВО ПЛАТФОРМЕРОВ, АПЕЛЛИРУЕТ К ЛЮБИТЕЛЯМ МУЛЬТЯШНЫХ ГЕРОЕВ И ГОВОРЯЩИХ ЗВЕРУШЕК.

Спайро на PS One

Три первые игры по-прежнему считаются наиболее удачными. Спайро и Крэш Бандикут являлись героями лучших 3D-платформеров на PS one – для PS2 такие роли сегодня отыгрывают Джак с Декстером и Рэтчет с Клэнком. Spyro the Dragon вышла в 1998 году, моментально став одним из самых заметных проектов для легендарной консоли, – игра совсем не была похожа на Crash Bandicoot 3: Warped, а потому детища Insomniac и Naughty Dog отменно дополняли друг друга. Претензия была одна – недостаточно динамичный геймплей. Проблема решилась в сиквеле, Spyro 2: Ripto's Rage! (1999). Вышедшая в год дракона Spyro: Year of the Dragon стала последней хитовой игрой сериала.





ВЫ ДУМАЛИ, ДРАКОНЫ БЫВАЮТ ТОЛЬКО ОГНЕДЫШАЩИМИ? СПАЙРО ЛОМАЕТ СТЕРЕОТИПЫ!



FIRST PERSON VIEW НЕ ОСОБО ПОЛЕЗЕН, НО ВРЕМЕНАМИ ПРИХОДИТСЯ КАК НЕЛЬЗЯ БОЛЕЕ КСТАТИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	rhythm action
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
Нет

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo.com

Donkey Konga

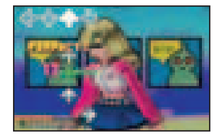
Обезьяны бьют в барабаны! Хотите почувствовать себя пациентом психушки? Вам сюда.

Музыкальные аркады без особенных проблем завоевали западные рынки. В первую очередь это касается сериала Dance Dance Revolution, но успеха добились и более оригинальные и нацеленные не только на фанатов аркадных автоматов проекты. Взять хотя бы Samba de Amigo для Dreamcast. Именно с этим проектом Sega и стоит сравнить Donkey Konga, а вовсе не с Taiko no Tetsujin от Namco. Низкая цена – одно из немаловажных достоинств игры, ведь в комплект изначально входит набор барабанов (Bongo Controller). На обычном джойстике в Donkey Konga, как и в любую популярную музыкальную аркаду, играть тоже можно, но удовольствие геймер получит крайне сомнительное. Так что подготовьте свои руки к серьезным испытаниям. Основных движений в Donkey Konga четыре: удары по левому и правому барабанам, по обоим одновременно, а также хлопок в ладоши. Последний отслеживается с помощью небольшого встроенного микрофона. Игра позволяет регулировать его чувствительность, что открывает возможности для экспериментов – щелкайте пальцами, цокайте языком, главное – делать это в такт музыке. Это просто – необходимо дождаться, пока символ того или иного действия доползет до своеобразной мишени. Как только они совместятся, нужно бить по барабанам или же хлопать. Старые поклонники музыкальных аркад очень быстро освоятся с Donkey Konga, но и у новичков игра не вызовет проблем. Это вам не Para Para Paradise. Набор режимов предсказуем – обычное однопользовательское «уличное представление», а также соревнования для двух или даже четыре барабанщиков одновременно. На последний вариант стоит обратить особое внимание – другие игры жанра почти всегда ограничиваются лишь состязанием пары геймеров. Уровней сложности в Donkey Konga три, и если на первых двух изначально доступны все мелодии, то на третьем их надо покупать за специальные монетки. Отличаются они количеством «нот», проще говоря – колотить по барабанам надо куда чаще. Пройдя мелодию успешно, вы зарабатываете те самые монетки. Чем больше процент попаданий «в ноту» – тем их больше. Потратить их можно и на три простенькие мини-игры; управление в них также осуществляется с помощью волшебных барабанов.
Графически Donkey Konga, конечно же, звезд с неба не хватает. Огрехов не наблюдается, но мы прекрасно



АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Dance Dance Revolution Extreme

ДОСТУПНЕЕ, ЧЕМ



Taiko Drum Master

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.0

★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Nintendo успешно «окучила» теперь уже и фанатов музыкальных аркад. Что дальше?

ДРУГИЕ ИГРЫ

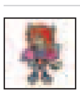


Не все музыкальные аркады являются оригинальными японскими играми. К одному из концертных туров Бритни Спирс был приурочен релиз проекта Britney's Dance Beat. Основа геймплея – та же, что и везде: в такт музыке нажимать кнопки (подсказка появляется на экране). Хотя игра поддерживает танцевальные коврики, играть удобнее именно на обычном джойстике. А еще геймеру позволено «устраивать гадости» сопернику, вставляя в его комбинации клавиш лишние элементы.

КНУТ И ПРЯНИК + -



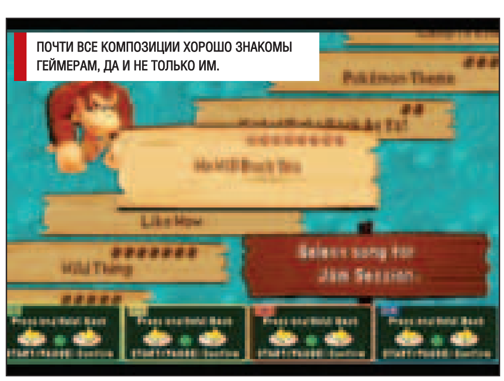
Плюсы:
Знакомые герои, увлекательный игровой процесс, отличный саундтрек. Барабаны входят в комплект.



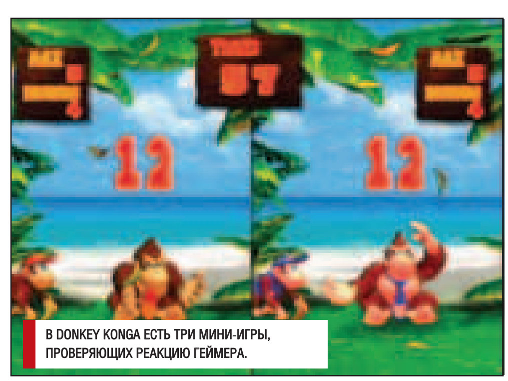
Минусы:
Не слишком впечатляющая графика, всего три десятка мелодий. Геймер, играющий в DK, выглядит смешным со стороны.



В РЕЖИМЕ ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ УЖЕ НЕ ВИДНО САМИХ ОБЕЗЬЯН – НА ЭКРАН НЕ ВЛЕЗАЮТ.



ПОЧТИ ВСЕ КОМПОЗИЦИИ ХОРОШО ЗНАКОМЫ ГЕЙМЕРАМ, ДА И НЕ ТОЛЬКО ИМ.



В DONKEY KONGA ЕСТЬ ТРИ МИНИ-ИГРЫ, ПРОВЕРЯЮЩИХ РЕАКЦИЮ ГЕЙМЕРА.



ПОЛОСКА В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ ОПРЕДЕЛЯЕТ, СКОЛЬКО ПРОЦЕНТОВ НОТ ВЫ «ПОЙМАЛИ» ВЕРНО. ВЫ В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ СМОЖЕТЕ ДОИГРАТЬ МЕЛОДИЮ ДО КОНЦА, НО ЛИШЬ ЕСЛИ ИНДИКАТОР ДОПОЛЗЕТ ДО «ЗЕЛЕНОГО» СОСТОЯНИЯ, ОНА БУДЕТ ЗАСЧИТАНА КАК ПРОЙДЕННАЯ.

ВОССТАНИЕ ГОРИЛЛ



ВОТ ТАКУЮ ДЕМОНСТРАЦИЮ УСТРОИЛА NINTENDO В ЛОНДОНЕ. ПУГАЯ ТУРИСТОВ И ЖИТЕЛЕЙ ГОРОДА, МИТИНГУЮЩИЕ ГОРИЛЛЫ ТРЕБОВАЛИ ОТ ПРАВИТЕЛЬСТВА СНИЖЕНИЯ НАЛОГОВ НА ИМПОРТ В ВЕЛИКОБРИТАНИЮ GAMECUBE И ИГР ДЛЯ КОНСОЛИ.



ИЗ СОТРУДНИКОВ РЕДАКЦИИ ОПРОБОВАТЬ DONKEY KONGA РЕШИЛИСЬ ЛИШЬ ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ, РЕДАКТОР ДИСКА, И ВАШ ПОКОРНЫЙ СЛУГА. РУКИ МИШИ РАЗУМКИНА СЛУЧАЙНО ПОПАЛИ В КАДР.

понимаем: здешние спецэффекты (дождь и снег) можно было реализовать и на Nintendo 64. Модели обезьянок и прочих героев сериала Donkey Kong, перекочевавших и в эту игру, хороши, но не более того. Главное здесь – отнюдь не внешний вид, а музыка. В Donkey Konga представлены как темы из лучших сериалов от Nintendo – Legend of Zelda, Super Mario Bros и других, так и популярные мелодии западных исполнителей. Список этот, конечно, совсем не совпадает с привычным для фанатов танцевальных игр, но здесь и игра другая. Но тоже увлекательная до безобразия. ■



БАРАБАНЫ ТАЙКО

Donkey Konga можно расценивать еще как своеобразный клон игр серии Taiko от Namco, дебютировавших в Японии в 2001 году. В них геймеру предлагается молотить палочками по уменьшенной копии традиционных барабанов тайко. Хотя на родине игры пользовались огромной популярностью, лишь в конце 2004 до США (не Европы) добралась одна из них – Taiko Drum Master. Основы геймплея – те же, что и в Donkey Konga, только есть две палочки (руки и хлопок использовать нельзя), а барабан один. В американской версии, к сожалению, были вырезаны почти все чисто японские мелодии, остались популярные западные композиции и темы из хитовых игр от Namco. На аркадных автоматах за последние три года вышло шесть игр серии, на PS2 – столько же. Готовится версия и для PSP. В Москве автоматы Taiko no Tatsujin (оригинальное название) замечены не были.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Fang Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 733 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2/default.asp

ZOO TYCOON 2

Где обедал воробей? В зоопарке у зверей! Менеджмент зоопарка – популярная в этом году тема.

Все-таки жалко, что в Enlight Американ МакГи занимается только экшн-проектами. С его участием игра Zoo Empire могла бы приобрести радикально-изысканный дизайн, увлекательный сюжет, а сцены нападения зверей на посетителей были бы по-настоящему кровавыми. Тогда бы мы не поставили игру ниже спрайтового Zoo Tycoon только из-за неудачной графики. Лишь теперь, когда на наших жестких дисках поселились виртуальные трехмерные питомцы от Microsoft, мы поняли, что гонконгский зоосад Тревора Чана был не так уж плох.

Нет, графически Zoo Tycoon 2, без сомнения, превосходит «Корпорацию Зоопарк». Гораздо более жизненная палитра не режет глаз, анимация и модели зверей и птиц безусловно лучше, чем у Enlight, дизайн местных человечков менее экстремален, нежели дизайн лупоглазых пупсов из Zoo Empire. Только вот слишком уж они одинаковые – если в ZE были бабушки и дедушки, толстяки и худые, девочки в юбочках и пафосные негры в кепочках, то в Zoo Tycoon «все в штанах, скроенных одинаково» – разнообразие посетителей создается в основном за счет текстур. И хотя зоопарки можно строить в разных уголках мира (кроме, как вы, наверное, догадались, бывшего СССР), любители животных будут разгуливать в футболочках даже на Южном полюсе. Зато везде вы найдете местную дикорастущую флору, а также дикобегающую и дикалетающую фауну.



А вот возможности микроменеджмента в Zoo Tycoon 2 заметно беднее, чем в «Корпорации Зоопарк». Те самые «20% травы, 40% земли, 10% гор и 30% оврагов», а также устройства вроде увлажнителей воздуха и генераторов тумана, позволявшие бесконечно улучшать жилищные условия питомцев и визуально модифицировать вольеры, оказались сведены к одному виду местности на зверя: верблюд живет в пустыне, пингвин – во льдах и так далее. Один взмах «кисточкой местности», и Арктика превращается в саванну! Вам доступно всего 3 вида работников, и обеспечить им карьерный рост в зависимости от их успехов нельзя – зарплаты сотрудников фиксированы. Разрабатывая новые развлечения, вы не можете ускорить ход исследования, увеличив его финансирование. В игре отсутствует и возможность проводить различные рекламные кампании.



Кроме того, в Zoo Tycoon 2 нельзя снимать видеоролики из жизни зверинца – позволено только делать фотографии. Жаль, ведь в игре постоянно происходят забавные и интересные вещи: то отважный смотритель бросится вплавь через водоем, чтобы быстрее добраться до больного зверя, то медведица родит, то тигр загрызет газель – соседку по вольеру. Посетителям подобные зрелища, кстати, нравятся. А нам, игрокам с садистскими... то есть экспериментаторскими наклонностями, более всего импонирует возможность собирать побольше народу

КАЧАЕМ ЛЕОПАРДА

Игра только-только вышла, а с сайта издателя к ней уже можно загрузить нового зверя – черного леопарда, и новую звериную игрушку – чучело газели. Коды доступа к некоторым другим бонусам можно открыть, играя в мобильную версию Zoo Tycoon 2. Не исключено, что дополнений у игры будет не меньше, чем у The Sims.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

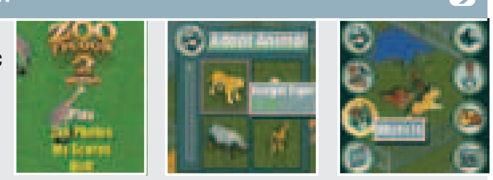
Наше резюме:
Реалистично, но в рамках приличий. Идея «режима гостя» требует дальнейшего развития.

КНУТ И ПРЯНИК

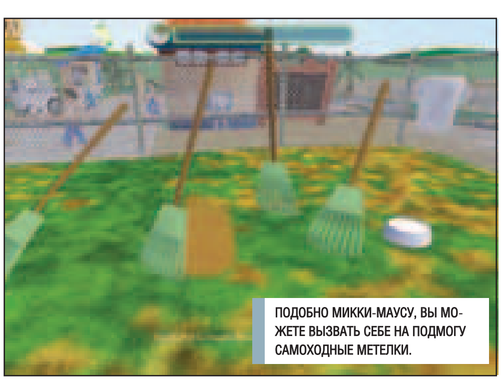
Плюсы:
Опции хождения по зоопарку и личного ухода за зверями. Добротные графика и звук. Интересное поведение зверей и людей.

Минусы:
Малые возможности микроменеджмента. Похожие друг на друга посетители. Нельзя снимать видеоролики.

КТО ГОВОРИТ? СЛОН!



Практически одновременно с PC-версией Zoo Tycoon 2 вышел и «зоомагнатик» для мобильных телефонов. Хотя он тоже хвастается цифрой «2» в названии, на самом деле игра скорее является усеченной версией первого Zoo Tycoon. «Режима гостя» там, разумеется, нет – только «свободная игра» и «режим фотографа».


ПОДОБНО МИККИ-МАУСУ, ВЫ МОЖЕТЕ ВЫЗВАТЬ СЕБЕ НА ПОДМОГУ САМОХОДНЫЕ МЕТЕЛКИ.


ФОТОГРАФИЯ СОХАТОГО НА ПАМЯТЬ. НОСТАЛЬГИЯ, ПОНИМАЕТЕ ЛИ...


СПИСОК ПОСЕТИТЕЛЕЙ МОЖНО СОРТИРОВАТЬ ПО-РАЗНОМУ, НО ОТДЕЛЬНО «ХИТ-ПАРАД» ИХ МЫСЛЕЙ ПОСМОТРЕТЬ НЕЛЬЗЯ.



НАСТОЯЩИЙ МАГНАТ ЗНАЕТ ВСЕ ИКОНКИ, КОТОРЫЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ НАД ГОЛОВАМИ ПЕРСОНАЖЕЙ: СТАКАН – «ХОЧУ ПИТЬ», МОРОЖЕНКА – «ХОЧУ ЕСТЬ»... ПРИЯТНЕЕ ВСЕГО, КОНЕЧНО, УЛЫБАЮЩАЯСЯ РОЖИЦА – «ВСЕМ ДОВОЛЕН».

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Zoo Tycoon

НА УРОВНЕ



Zoo Empire





Львы, опрокинув человека, мотают его в пасти, как тряпку.

ду у клетки, а потом, выпустив из нее хищника, наблюдать за происходящим хаосом, бегая по зоопарку в «режиме гостя». Даже в подобных сценах видно, насколько проработано поведение животных, – разные звери атакуют свою жертву по-разному. Белые медведи, сбив добычу с ног, идут на нее на задних лапах; львы же, опрокинув человека, мотают его в пасти, как тряпку. Мирная жизнь фауны также преподнесет немало приятных сюрпризов, не зря же разработчики четыре года штудировали литературу и ездили по американским зоопаркам.

Если вас больше интересуют повадки зверей, Zoo Tycoon 2 – ваш выбор. Если же в зоологическом бизнесе вас увлекают строительство и работа с людьми, возьмите лучше игру от Enlight. ■

ДИРЕКТОР И УБОРЩИК В ОДНОМ ЛИЦЕ

В режиме Challenge вы будете получать от разных организаций денежные поощрения, фотографируя тех или иных животных. Чтобы заработать, вам нужно спуститься со строительно-планировочных небес на землю. Нафотографировавшись, можно, например, очистить дорожки от мусора, покормить и напоить зверей, убраться в клетках. В общем, наглядно показать, что вам не по карману нанять смотрителя. Без сомнения, «режим гостя» (так называются в Zoo Tycoon 2 прогулки по зоопарку) был бы значительно интереснее, если бы звери и люди реагировали на ваше появление, – мытье, например, крокодила, могло бы стать весьма увлекательным приключением.





В ТАКОМ РАКУРСЕ ИГРА НАПОМИНАЕТ ПЕРВЫЙ POSTAL. НЕ ХВАТАЕТ ТОЛЬКО ЧУВАКА С ПУШКОЙ...



...НО ЕГО МОЖЕТ ЗАМЕНИТЬ ГОЛОДНЫЙ БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ. КРОВИ, ВПРОЧЕМ, НЕ БУДЕТ, И ВСЕ ЛЮДИ ОСТАНУТСЯ ЖИВЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Nexus: The Jupiter Incident

Через тернии к звездам. Если вы еще не пресытились Homeworld'ом, попробуйте Nexus: The Jupiter Incident.

Загадочный далекий космос всегда манил романтиков, фантастов и создателей компьютерных игр. Еще бы, полная свобода и никакого пресловутого реализма – это ли не мечта разработчика? Но, как ни странно, популяция космических стратегий находится на грани вымирания. Выходящие изредка проекты лишь пополняют стройные ряды сиквелов, шлифуя старые, пускай и неплохие, идеи. Жанру необходим приток свежей крови, и, кажется, наконец он ее получил.

Путь этой игры до прилавков магазинов был долог и труден. Она успела сменить не только несколько названий, но и разработчика. Даже первоначальный издатель отказался от проекта, сославшись на бесперспективность. Словом, Nexus претерпел еще больше нападок, чем нечитаемое имя его сценариста и дизайнера. Для сломавших языки коллег повторяю: его зовут Золт Нилаши (Zsolt Nyulaszi). Именно его, по-видимому, и стоит благодарить за выход игры, а также за ее непередаваемую атмосферу, которая, как известно, начинается с сюжета.



«СВЕТЛОЕ» БУДУЩЕЕ

На закате XXII столетия вся власть оказалась сосредоточена в руках могущественных корпораций, колонизировавших солнечную систему. Люди, конечно, пытались наложить лапу и на соседние звезды, но единственный отправленный в далекое плавание корабль пропал без вести вместе с отцом главного персонажа игры. Поэтому ему в ранге боевого офицера оставалось лишь бороздить просторы ближнего космоса, постреливая в корабли противника. Так и продолжалось, пока на борту одного из них герою не попался уж очень подозрительный груз. Расследование инцидента закончилось атакой на вражескую базу и привело к неожиданному результату. Вместо ожесточенного сопротивления его ждали горы трупов и загадочный инопланетный корабль.

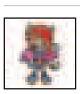
Как только герой в него сел, его дальнейшая судьба была предопределена. Вскоре появились и враждебные инопланетяне, от которых пришлось спасаться в как нельзя более кстати образовавшейся пространственной дыре...

По другую сторону от нее ждут новые приключения и опасности, союзники и враги. Более двух десятков миссий раскроют перед вами огромный мир, в котором обитают пять враждующих рас. Но скоро им придется объединиться перед лицом нового врага – непобедимых Механоидов, грозящих уничтожить все живое в галактике...

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Замечательный сюжет, потрясающие для подобной игры физика и графика, а главное – продуманная до мелочей система сражений.



Минусы:
Чрезмерная линейность, отсутствие строительства и ограниченный контроль над кораблями.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	HD Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Mithis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

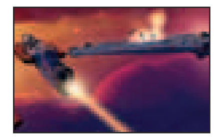
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.nexusthegame.com

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Homeworld 2

ИНТЕРЕСНЕЙ, ЧЕМ



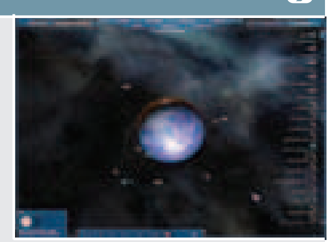
Haegemonia: Legions of Iron 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

Наше резюме:
Красивое и захватывающее кино, где мы играем главную роль. Но вместо свободы выбора у нас готовый сценарий.

Siege_of_Avalon_16



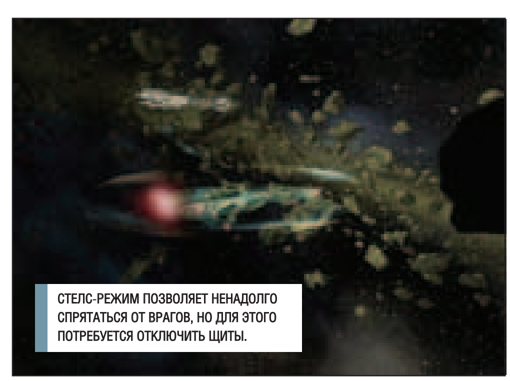
Это название сохраненной игры. Одиннадцать раз я перезапускал миссию, заново оснащая корабль и сохраняясь на каждом шагу. Я обвешивал его энергетическими пушками, а уже через пятнадцать минут злобные Драги громили мой флот – у них и щитов-то не было. Я не жалел очков на ракеты, но к концу миссии их начинали сбивать полчища истребителей... Игроку недоступно строительство кораблей, поэтому их правильная экипировка – ключевой момент Nexus'а. Но после пространного брифинга никогда не знаешь, кто встретится тебе на пути. Так что советую всегда иметь в наличии тяжелые пушки и много, очень много, истребителей.



ПЕРЕД МИССИЕЙ МОЖНО УЛУЧШИТЬ СОБСТВЕННЫЕ НАВЫКИ И «ПРОЙТИСЬ ПО МАГАЗИНАМ».



ПРОСТО ПРОЖЕКТОР ПЕРЕСТРОЙКИ КАКОЙ-ТО. NEXUS БЕСПОДОБНО КРАСИВ!



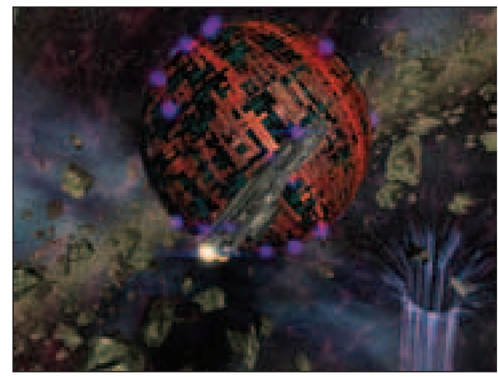
СТЕЛС-РЕЖИМ ПОЗВОЛЯЕТ НЕНАДОЛГО СПРЯТАТЬСЯ ОТ ВРАГОВ, НО ДЛЯ ЭТОГО ПОТРЕБУЕТСЯ ОТКЛЮЧИТЬ ЩИТЫ.



БОЛЬШИЕ СРАЖЕНИЯ ИЗДАЛИ НАПОМИНАЮТ ПРАЗДНИЧНЫЙ ФЕЙЕРВЕРК. НО НА СЛАБЫХ МАШИНАХ ПОДОБНОЕ ЗРЕЛИЩЕ ГРОЗИТ ПРЕВРАТИТЬСЯ В СЛАЙД-ШОУ.

Намек на нелинейность

Сюжет линеен, и вы не в силах что-либо изменить. Но иногда нам все же позволят выбирать. Исследовать обломки корабля или, не теряя времени, атаковать вражескую базу? Направить флот к первой навигационной точке или все же ко второй? От ответа на эти вопросы и будет зависеть стиль прохождения некоторых миссий.



НЕРЕАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Первое, что бросается в глаза, – это великолепная графика. Разглядеть можно каждую деталь на корпусе корабля, а яркость сражений вынуждает двигать послушную камеру, чтобы насладиться зрелищем с нового ракурса. Homeworld 2 со своими инверсионными следами

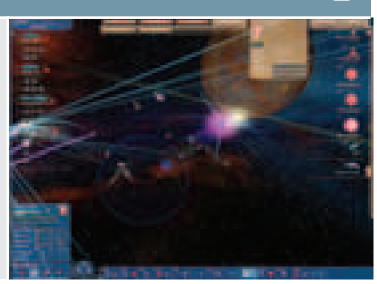
Пускай на новый жанр игра и не тянет, но ничего похожего нам действительно не попадалось.

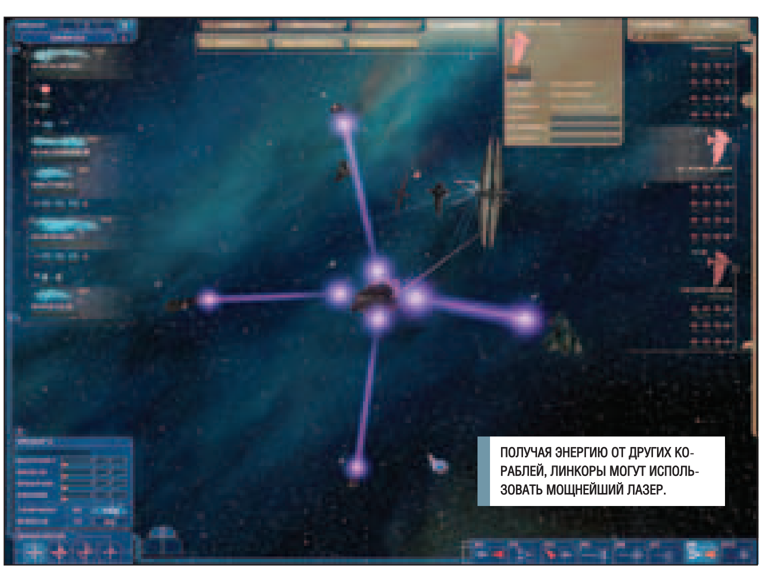
отдыхает. Движок может похвастаться не только отличной картинкой, но и потрясающе реалистичной физикой. Если, конечно, это слово вообще применимо к такой игре. Корабли больше не меняют направление в мгновение ока, повернув сопла или, не дай-то боже, закрылки. Здесь судно должно сначала погасить скорость, а затем, как и положено, неспешно менять курс, используя многочисленные вспомогательные двигатели. А немного приблизив камеру, можно насладиться их сотрясающим экран рокотом. В мощь кораблей поверить очень легко.

При этом управлять своим флотом довольно просто, благодаря удобному интерфейсу. Слева отображается список и состояние ваших подопечных, справа – кораблей противника. Достаточно всего лишь навести курсор на иконку юнита, чтобы увидеть, где он находится. А основные команды расположены внизу экрана и отдаются нажатием одной кнопки. Впрочем, у этой системы есть и фатальный недостаток: вы не можете направлять корабли куда хотите, банальным кликом мышки. Перемещение возможно лишь по направлению к другим судам или навигационным точкам, заботливо расставленным разработчиками. Конечно, их можно создавать и самому, но это трудно, неудобно и, главное, никому не нужно. Ведь прохождение каждой миссии предрешено: нас просто тыкают носом в заранее подготовленный сце-

Космический размах

Мультиплеер может похвастаться 7 различными режимами, начиная с кооперативной игры против компьютера и заканчивая масштабными командными сражениями. В нашем распоряжении 60 видов кораблей, разделенных между 5 расами. И каждая из них обладает собственными технологиями и вооружением.





ПОЛУЧАЯ ЭНЕРГИЮ ОТ ДРУГИХ КОРАБЛЕЙ, ЛИНКОРЫ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МОЩНЕЙШИЙ ЛАЗЕР.



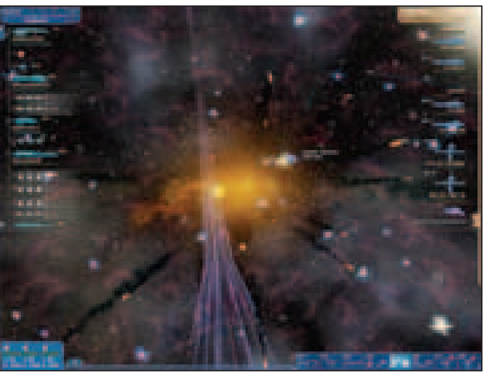
ЭТИ СИМПАТИЧНЫЕ ЗВЕЗДОЧКИ – САМЫЕ ЗЛОБНЫЕ И СМЕРТОНОСНЫЕ КОРАБЛИ В ГАЛАКТИКЕ.

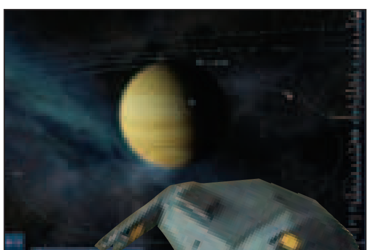
Вечный бой

В большинстве режимов мультиплеера можно установить длительность игры и время, в течение которого к ней можно будет подключиться. Но стоит ли это делать? Ведь тогда играть можно бесконечно, а новые игроки смогут заменять погибших в любой момент. Как долго сможете продержаться вы?



НАШ КОРАБЛЬ – УНИКАЛЬНАЯ МАШИНА, НАДЕЛЕННАЯ ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ И ЭВОЛЮЦИОНИРУЮЩАЯ В ХОДЕ ИГРЫ. ВОТ ТОЛЬКО САМЫМ МОЩНЫМ ЮНИТОМ ЕГО, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕ НАЗОВЕШЬ.









нарий с проложенным маршрутом и привязанными к нему событиями. И нам остается лишь тупо следовать указаниям, смотреть красивое кино и с нетерпением ждать следующего боя, где можно будет наконец проявить себя...

TACTICAL FLEET SIMULATOR

С самого начала разработчики обещали нам что-то абсолютно новое и неповторимое, а мы лениво отмахивались, тыкая пальцем во все тот же Homeworld. Но теперь мы знаем, мы видели! Пускай на новый жанр игра и не тянет, но ничего похожего нам и впрямь не попадалось. Теперь мы не просто отдаем приказ к атаке или отступлению, а действительно управляем кораблями, которые состоят из нескольких десятков частей. Каждую из составляющих можно активировать, ремонтировать или попросту отключить. Более того, мы можем распределять между ними энергию в зависимости от текущих нужд. Необходимо кого-то догнать – форсируем двигатели, не справляемся с врагами – увеличиваем мощность орудий или усиливаем щит. А пожертвовав огневой мощью, можем и вовсе включить режим полной маскировки.

В начале каждой миссии нам позволено навесить на свои корабли десятки видов оборудования, распределяя таким образом заработанные после выполнения заданий очки. Одних только орудий пять классов. Зенитные лазеры будут сбивать истребители, энергетические разряды помогут отключить вражеские щиты, мощные пушки разнесут в клочья корпуса кораблей, а тяжелые ракеты уничтожат одним залпом целые эскадрильи. Но особого внимания заслуживают точечные орудия, способные прицельным огнем уничтожать отдельные устройства. Вот где настоящая тактика! Можно обстреливать противника ракетами издалека, уничтожать двигатели пытающихся скрыться вражеских кораблей или, разобравшись со щитами, выводить из строя пушки с помощью своих истребителей. Разнообразие противников вынуждает постоянно придумывать что-то новое, ведь при встрече с очередной расой казавшаяся безупречной тактика может стать попросту бесполезной, равно как и половина вашего арсенала. Удовольствие «портит» лишь все тот же ограниченный контроль над кораблями. Ведомые алгоритмами, они сами находят нужную дистанцию, маневрируют во время боя и даже грамотно вращают корпус, затрудняя попадание в отдельные узлы. В результате штурманские способности игрока оказываются невостребованными. А ведь так хочется почувствовать себя настоящим командиром!

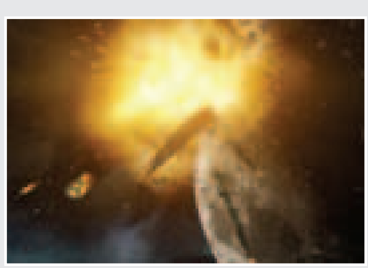
К сожалению, новые идеи всегда сочетаются с новыми недостатками. Сосредоточившись на одном аспекте, разработчики напрочь забывают о другом. Эх, если бы эту утонченную тактику объединить с размахом стратегии Homeworld... Но это произойдет очень не скоро. А пока советую сыграть в Nexus: The Jupiter Incident. Гарантирую: вы не пожалеете! ■

Хочется спецэффектов? Зажжем?

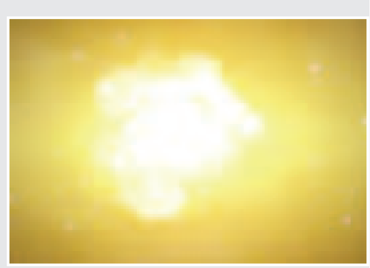
Взрывы – главное украшение и без того зрелищных сражений. Их анимация зависит от оружия, уничтожаемых кораблей и даже точки наблюдения. Ракетная атака издалека напоминает праздничный салют – яркие вспышки, разлетающиеся горящие обломки... Так и хочется сбить еще пару вражеских кораблей.



ТАКАЯ ВСПЫШКА МОЖЕТ ПОВРЕДИТЬ ЦЕЛЫЙ ФЛОТ И НЕНАДОЛГО ОСЛЕПИТЬ ИГРОКА.



ГОРЯЩИЕ ОБЛОМКИ РАЗЛЕТАЮТСЯ ВО ВСЕ СТОРОНЫ. ЛУЧШЕ УБРАТЬСЯ ПОДАЛЬШЕ.



ВЗРЫВЫ В КОСМОСЕ НЕ СОВСЕМ ДОСТОВЕРНЫ, НО ПОТРЯСАЮЩЕ КРАСИВЫ.


Лучшие из Лучших
ВЕЛОСПОРТ 2005
"Велоспорт 2005" отлично подходит для первого знакомства с серией "велосипедных" игр. Для продвинутых же фанатов спортивных менеджеров - это просто подарок!"
Absolute Games (www.ag.ru)
ABSOLUTE GAMES
НАШ ВЫБОР

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Яна Сугак
kairai@pisem.net

Armored Core: Nexus

Не самые значительные нововведения в Nexus выглядят настоящей революцией. В Armored Core уже сто лет ничего не менялось.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	simulation
ИЗДАТЕЛЬ:	Agetec
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	From Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.agetec.com

IMPORT REVIEW

Сбитая с толку официальной нумерацией (Nexus – восьмая игра серии!), не могу четко определить, сиквелом или приквелом чего является новый проект. Череда то ли дополнений, то ли самостоятельных игр, отличающихся друг от друга набором запчастей для роботов и миссий для их пилотов, сливается в одну большую серую массу, где сложно вычленить таймлайн или хотя бы проследить за эволюцией игрового мира. Однако в отличие от футбольных сериалов или киберспортивных FPS вроде Unreal Tournament, каждый новый проект традиционно снабжается не самым плохим сюжетом. Не замечая, что киберпанк умер уже давным-давно, сценаристы Armored Core раз за разом сочиняют конфликт мегакорпораций то на Земле, а то и на Марсе. В их руки бы солидный бюджет на видеоролики – игры бы продавались в разы лучше, а слава From Software гремела бы на всех материках, но нет – лишь вступительный ролик готовит геймера к атмосфере Armored Core в полной мере, далее ему придется додумывать детали самостоятельно, опираясь лишь на сухие тексты рассказчика и брифинги миссий.



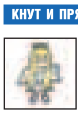
РАБОТА БУСТЕРОВ ОПУСТОШАЕТ ЗАПАС ЭНЕРГИИ В АККУМУЛЯТОРАХ И СИЛЬНО НАГРЕВАЕТ БРОНЮ РОБОТА.

GARAGE KIT

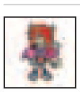
Будь Armored Core симулятором или полуаркадным боевиком – сомневаюсь, что он смог бы меня заинтересовать. Mechwarrior, MechAssault – это все для любителей экшна, жесткого, бескомпромиссного и бессмысленного. Для меня Armored Core – конструктор в первую очередь и набор интересных геймплейных находок – во вторую. Из четырех сотен деталей собрать себе меха по вкусу, опробовать его в реальном бою и убедиться в своей гениальности – вот настоящее счастье. Полчаса конструктора – пять минут миссии. И так почти двести раз: сто пятьдесят обычных заданий и сорок боев на арене один-на-один. Любой робот (да простят мне такую вольность пуристы, но выражение «мобильный доспех» звучит слишком непонятно для русского человека) в Armored Core состоит из ног, туловища, рук, головы, генератора, систем охлаждения и целеуказания, реактивного ранца, блоков оружия для правой и левой рук и обоих плеч, а также монтирующегося на груди. Некоторые роботы позволяют хранить дополнительные пушки в «запасниках». Есть длинный перечень необязательных устройств, из которых отдельно стоит отметить мины, систему противоракетной обороны, установщик электромагнитных помех, а также апгрейды для улучшения работы радара, оптимизации охлаждения и энергопотребления, улучшения точности стрельбы. Я наверняка что-то забыла, но и этот перечень способен ошарашить неподготовленного человека. Окажись Armored Core тактической RPG – да как та же

КНУТ И ПРЯНИК

+ -



Плюсы:
Отличный игровой процесс, идеальный баланс, усовершенствованный AI.



Минусы:
Устаревшая графика, мало новинок в геймплее; плохо представлена сюжетная линия.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Armored Core 3

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Steel Batallion

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Лучший симулятор боевых роботов на консолях. Денег бы вложить в развитие серии – конфетка бы вышла!

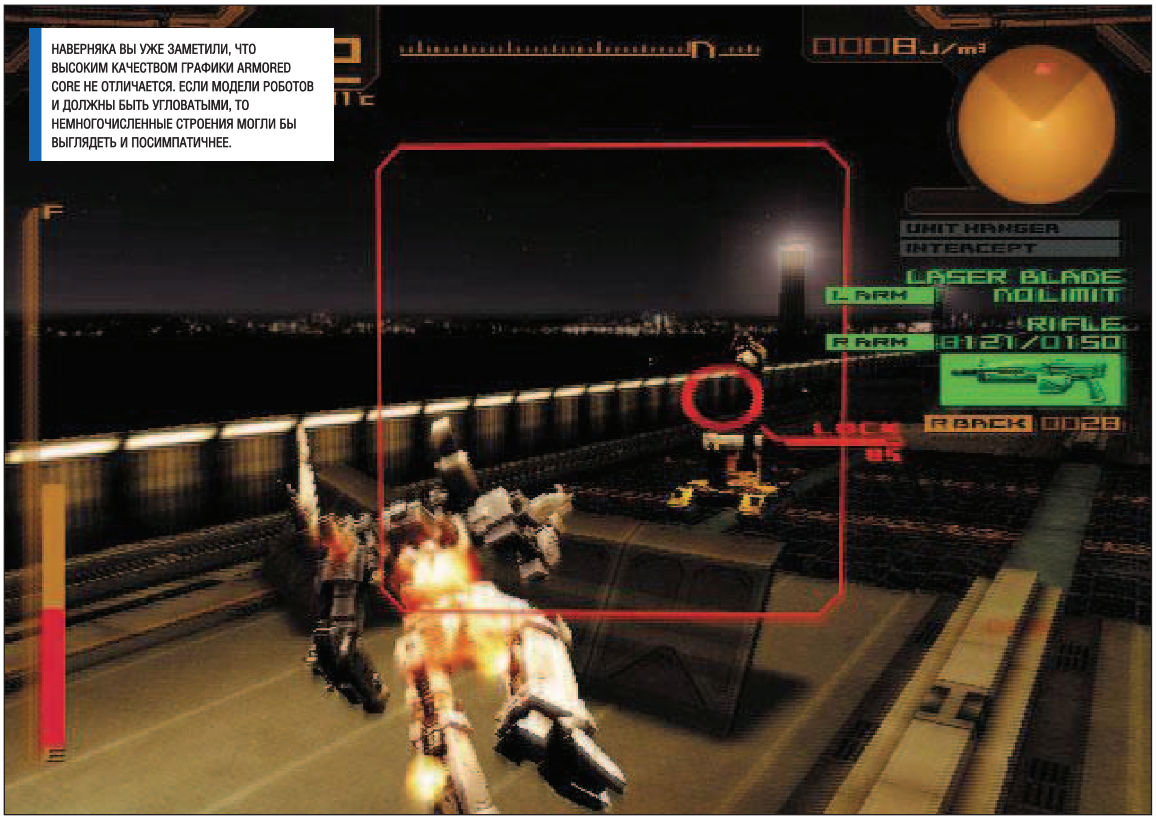




ПРОТИВНИКА НЕОБЯЗАТЕЛЬНО ВИДЕТЬ – ДОСТАТОЧНО ТОГО, ЧТО ЕГО «ВИДИТ» РАДАР.



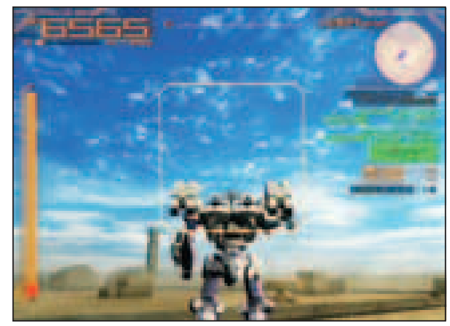
ВЫСОКАЯ МОБИЛЬНОСТЬ НЕ ПОМОЖЕТ, ЕСЛИ ВОЗНИКНУТ ПРОБЛЕМЫ С ОХЛАЖДЕНИЕМ.



НАВЕРНЯКА ВЫ УЖЕ ЗАМЕТИЛИ, ЧТО ВЫСОКИМ КАЧЕСТВОМ ГРАФИКИ ARMORED CORE НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ. ЕСЛИ МОДЕЛИ РОБОТОВ И ДОЛЖНЫ БЫТЬ УГЛОВАТЫМИ, ТО НЕМНОГОЧИСЛЕННЫЕ СТРОЕНИЯ МОГЛИ БЫ ВЫГЛЯДЕТЬ И ПОСИМПАТИЧНЕЕ.

СЕТКА СВОИМИ РУКАМИ

Armored Core: Nexus поддерживает мультиплеер как через split-screen, так и при помощи сетевого адаптера. Однако второй вариант не предполагает выхода в Интернет! Разработчики предлагают геймерам собрать четыре PS2 с адаптерами, четыре же телевизора и соединить все это в локальную сеть. Вариант, как ни странно, более предпочтительный для российских геймеров, чем традиционный.



Front Mission 4 – ничего сложного в конструировании роботов бы не наблюдалось. Там каждая деталь лишь меняет в или худшую сторону базовые характеристики машины – защищенность и скорость, дополнительные способности появляются редко. Симулятор – а именно таковым можно назвать конструктор робота – это совсем другое дело. Необходимо учитывать параметры вроде массы блоков и максимального груза, который могут «вытянуть» установленные ноги и руки, энергопотребления отдельных элементов, возможности системы охлаждения. Конечно, если собранная машина в принципе не может «запуститься», вам об этом скажут прямо. Но попробуйте экипировать мощные плазменные пушки на робота со слабеньким генератором – в бою вы разрядите аккумулятор после первого же выстрела и останетесь беззащитными. Жизненно важные блоки робота – радар и система наведения. Без них вы сможете прицеливаться лишь «на глазок», а «умные» ракеты и вовсе окажутся бесполезными.

БРАК ПО РАСЧЕТУ

Миллион раз вы наверняка слышали о том, как важен тюнинг робота, автомобиля или же истребителя, и как сильно влияет он на геймплей. Armored Core уникален тем, что здесь такие заявления надо воспринимать всерьез. Симулятором игра называется, во-первых, благодаря исключительному разнообразию систем вооружения и стилей геймплея, во-вторых, за счет искусственно создающихся погрешностей в управлении. Вы можете поймать врага в прицел и нажать на гашетку, но промазать... потому что игра посчитала: ненадежные руки первой модели у вас дрогнули. Выпущенная ракета полетит по не самой лучшей траектории и наткнется на здание или же мост, не добравшись до цели. У каждого вида оружия есть четко определенное время перезарядки, а если собранный вами робот может похвастаться хорошей броней, но низкой скоростью, то бегать он будет действительно *очень медленно*. Быстрым стрейфом уйти от летящего на вас снаряда – желание из разряда невыполнимых. Вот если передвигаться быстро, резко меняя направление, то можно уклоняться от предугаданных атак. А уж собрать себе машину, абсолютно неприспособленную для выполнения той или иной миссии, – вполне реальный вариант. Иногда, например, принципиально важно иметь дальнобойную пушку. В других случаях нужна высокая скорость – чтобы догнать конвой грузовиков и расстрелять его. В третьих – хороший ракетный ранец, так как нужно перелететь большую пропасть. Так игра намеренно создает сложности, которые могли бы сойти за баги. Определенный процент «брака» превращает Armored Core из обычного боевика в настоящий симулятор. Сердцем которого, естественно, является режим конструктора.

NEO CYBERPUNK

Яркие цвета и неуемный пафос роботов-трансформеров из старых японских мультиков, безынтересные мехи пресной эпопеи BattleTech – все это к Armored Core отношения не имеет. Темные города, жестокие бои под непрекращающимся проливным дождем, неоновые огни и башни из стекла и стали, беспринципные наемники и не останавливающиеся ни перед чем владельцы мегакорпораций – вот наш метод! Вступительный видеоролик ничуть не проясняет детали сюжета – это музыкальный клип на тему, рекламный трейлер творящегося в Armored Core безобразия. Драйв игры замешан не на взрывах и ярких вспышках – саспенсе и реалистичности. Цинизм и прагматичность отвоевали место у героизма и храбрости, человеческим эмоциям нет здесь места. Пилоты-конкуренты могут хвастаться своими победами, террористы и верные псы корпораций – разражаться проклятиями, но главный герой безмолвен и безлик, как винтик в машине.

Ранние Grand Theft Auto предоставляли возможность работать на одну из нескольких группировок, что влияло на развитие отношений с каждой из них. В Armored Core вы можете в одной миссии защищать базу корпорации, а в следующей – участвовать в нападении на нее. Никаких санкций, никаких обид – наемник не может и не должен стано-



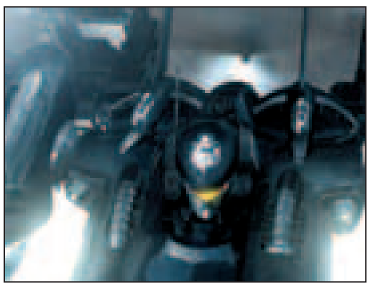
ПОЗВОЛЕНО МЕНЯТЬ РАСЦВЕТКУ КАЖДОГО КОМПОНЕНТА РОБОТА ПО ОТДЕЛЬНОСТИ.

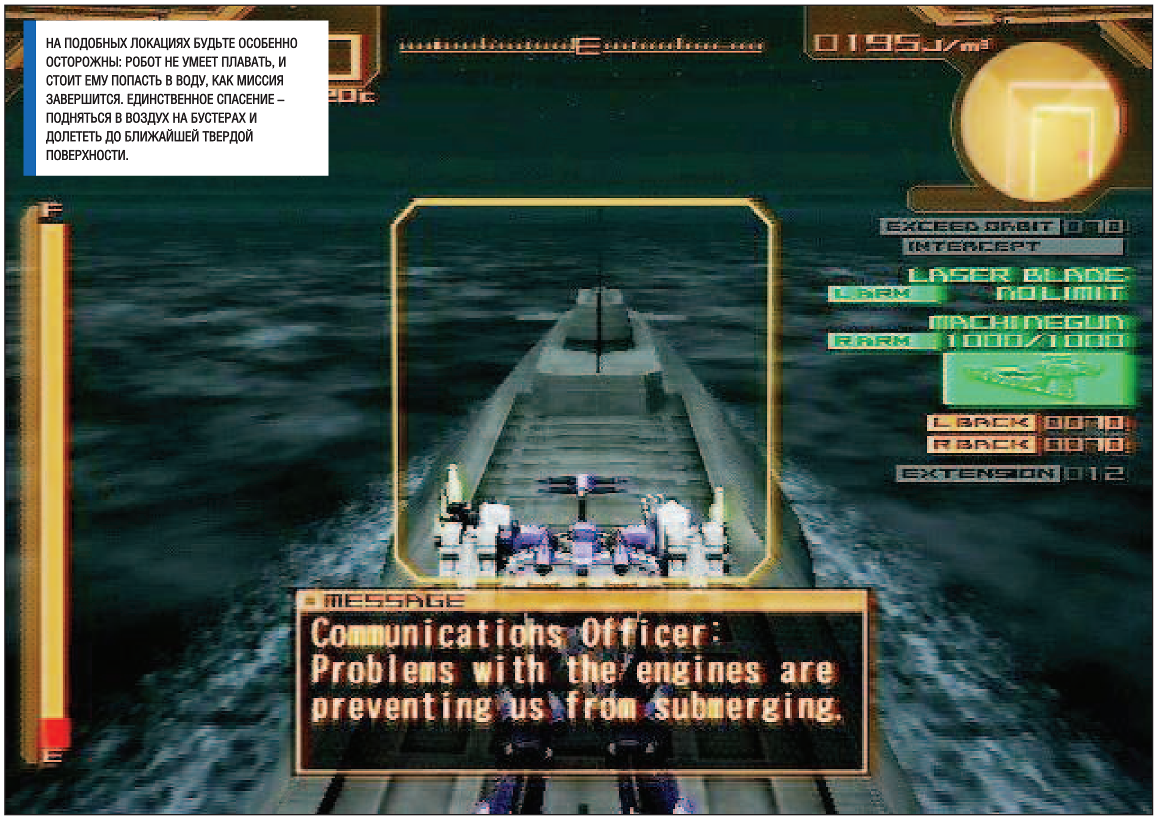



ВЗРЫВЫ – САМЫЙ КРАСИВЫЙ СПЕЦЭФФЕКТ В ИГРЕ. ОСТАЛЬНЫЕ КУДА ХУЖЕ.

ЭВОЛЮЦИЯ И РЕВОЛЮЦИЯ

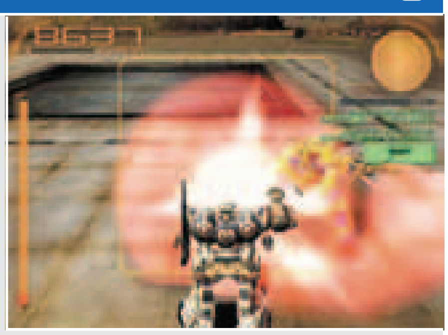
В коробке Nexus вы найдете два DVD. Первый озаглавлен Evolution, и на нем, собственно, и находится новая игра серии с уникальными сюжетом и миссиями. Второй диск – Revolution – содержит 40 наиболее интересных заданий из предыдущих игр серии, переделанных под улучшенный графический движок и учитывающих нововведения в конструкторе роботов. Там же есть и куча бонусов вроде музыки, видеороликов и арта.





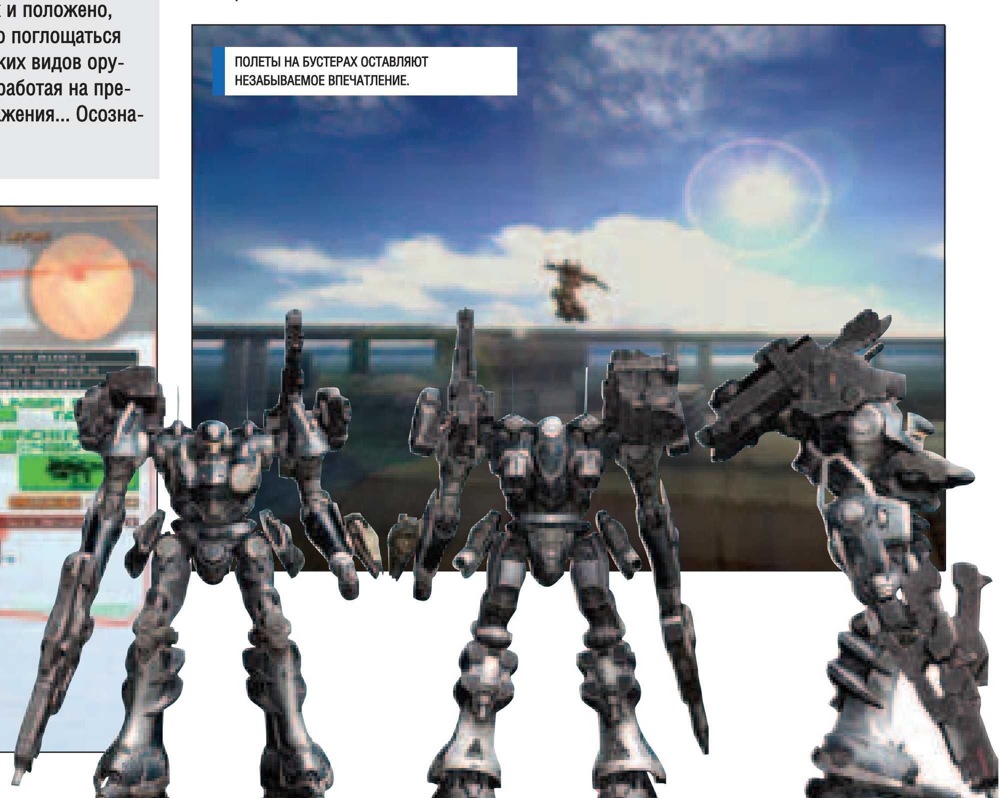
НА ПОДОБНЫХ ЛОКАЦИЯХ БУДЬТЕ ОСОБЕННО ОСТОРОЖНЫ: РОБОТ НЕ УМЕЕТ ПЛАВАТЬ, И СТОИТ ЕМУ ПОПАСТЬ В ВОДУ, КАК МИССИЯ ЗАВЕРШИТСЯ. ЕДИНСТВЕННОЕ СПАСЕНИЕ – ПОДНЯТЬСЯ В ВОЗДУХ НА БУСТЕРАХ И ДОЛЕТЕТЬ ДО БЛИЖАЙШЕЙ ТВЕРДОЙ ПОВЕРХНОСТИ.

ТО В ЖАР, ТО В ХОЛОД



Уже во второй части игры появились радиаторы – они были призваны защищать робота от перегрева. На последний влияет попадание вражеских снарядов (эффект сильно зависит от их типа). Как только температура поднимается выше критической отметки, броня начинает плавиться; так можно очень быстро изжариться насмерть, если не спрятаться в безопасном месте и не подождать, пока машина не охладится. В Nexus система усложнилась – теперь, как и положено, каждая деталь вашего робота также выделяет тепло, которое должно поглощаться радиатором. В первую очередь это касается генератора, энергетических видов оружия и – что важнее всего – ускорителей. Радиатор, в свою очередь, работая на пределе, может опустошить аккумуляторы, обездвижив вас в разгар сражения... Осознали всю тяжесть стоящей перед конструктором задачи?

виться на чью-либо сторону в конфликте. Геймер получает совершенно безумный экспириенс – как если бы он проходил миссии в Lord of the Rings: Third Age попеременно за плохих и хороших. Идеи киберпанка возведены в абсолют, вот только здешний герой не очень-то хочет бороться с системой, он лишь участвует в ее внутренних играх по ее же правилам.
Armored Core: Nexus затягивает почище иной JRPG – долгие часы перед телевизором, затекшие пальцы, лихорадочно блестящие глаза. Для тех, кому мало основной кампании, есть versus-режим, но поверьте: replayability у игры тоже на высоте. Сложностей с освоением не предвидится. Armored Core все еще можно назвать хардкорной игрой только по одной простой причине: From Software не вкладывает в свое детище достаточно ресурсов. Мощная графика и интересная сюжетная кампания, оформленная видеороликами, могли бы сделать сериал по-настоящему массово популярным. Встречающим по одежке, увы, и в Nexus ловить нечего. ■



ПОЛЕТЫ НА БУСТЕРАХ ОСТАВЛЯЮТ НЕЗАБЫВАЕМОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ.



УХОД В СТОРОНУ – НЕ САМЫЙ НАДЕЖНЫЙ СПОСОБ УЙТИ ОТ РАКЕТ ПРОТИВНИКА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



Return to Mysterious Island

Поклонникам Жюля Верна. Таинственный остров – сто тридцать лет спустя.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / Game Factory Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Kheops Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.mysteriousislandgame.com

– Мы находимся на острове, – сказал Пенкроф.
– Мы прошли его из конца в конец.

В те счастливые времена моего детства, когда компьютеры были чем-то огромным и научно-секретным, а томик Жюля Верна зачитывался до дыр, я бы отдал пять лет жизни и правый мизинец в придачу, чтобы побывать на Таинственном острове, ступить на борт «Наутилуса», пожать руку Робуру-завоевателю... Но, увы, судьба распорядилась иначе, и попасть туда удалось только сейчас, много-много лет спустя.
На дворе у нас уже не романтический 1865 год, а суровые двухтысячные. В океане терпит бедствие не команда воздухоплавателей, а одинокая (и дьявольски привлекательная!) яхтсменка Мина, правда, «вооруженная» мобильником и GPS'ом (спутниковая навигационная система). Но это все детали, идейный стержень остался прежним: человек силой своего разума укрощает дикую природу. И у Мины это отлично получается.
По форме Return to Mysterious Island (RtMI) – классический point-and-click квест. Но удивление рождается, как только мы подбираем с песка первый обломок камня и помещаем в инвентарь. Сколько слотов? Двести? Зачем так много? Но собрав с полдюжины мидий, штук пять кокосов, россыпь камней, деревяшек, лиан и прочего хлама, начинаешь понимать, что в тропиках это не так уж и много.



ТОТ САМЫЙ ВУЛКАН, ИЗВЕРЖЕНИЕ КОТОРОГО УНИЧТОЖИЛО ОСТРОВ В КОНЦЕ РОМАНА. АВТОРЫ ИГРЫ ПОЗВОЛИЛИ СЕБЕ НЕМНОГО ПЕРЕПИСАТЬ ИСТОРИЮ И ВОЛЕВЫМ РЕШЕНИЕМ ОТМЕНИЛИ КАТАСТРОФУ.

Выпарив глицерин в водяной ванне, Сайрус Смит подлил к нему азотной кислоты и получил несколько пинт желтой маслянистой жидкости.

На манипуляциях с инвентарем и построен весь геймплей. Мистоподобных логических упражнений здесь почти нет, мы заняты решением жизненных задач. Хочется поймать рыбку? Срезаем гибкий прутик, привязываем к нему лиану, выкапываем червяка. Но из чего же сделать крючок?..
По ходу игры задачи усложняются, от удочек и глиняных горшков мы переходим к изготовлению нитроглицерина и беккерелевских батарей. Тут уже надо составлять сложные комбинации из 4-5 реактивов, и без школьного курса химии делать нечего. Впрочем, в игру встроена энциклопедия.

– Мы поднимаемся?
– Нет! Напротив! Мы опускаемся!
– Хуже того, мистер Сайрус: мы падаем!

Увы, хитом RtMI не стать. Игра слишком быстро и легко проходится, слишком примитивную историю рассказывает, слишком однообразный геймплей предлагает. Для матерого игрока – ностальгическое развлечение на пару вечеров, не более того. Время таких проектов ушло.
Но клянусь своей бородой, любой романтический отрок отдаст за эту игру пять лет жизни и правый мизинец в придачу! ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Salammbo

ХУЖЕ, ЧЕМ



Myst 4 Revelation

ВЕРДИКТ

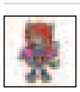
НАША ОЦЕНКА: 6.5

Наше резюме:
Неплохая игра для новичков, увлеченных приключенческими книгами, но еще плохо знакомых с жанром adventure.

КНУТ И ПРЯНИК + -

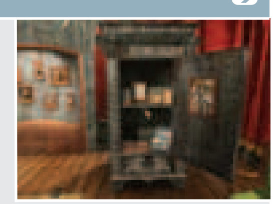


Плюсы:
Нестандартный геймплей, нелинейность, шикарные тропические красоты, миловидная дамочка в главной роли.



Минусы:
Проходится за два вечера, сюжет практически отсутствует, любая загадка разгадывается не более чем за пять минут.

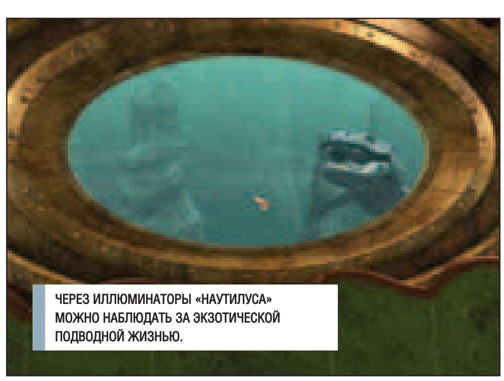
Тайная библиотека капитана Немо



Попав на борт «Наутилуса», мы получаем уникальную возможность покопаться в личной библиотеке легендарного капитана Немо. И кто бы мог подумать – на книжной полке, рядом с утерянными трудами Лукреция и Аристотеля, располагается мифический «Некрономикон» безумного араба Абдула Альхазреда. Странно... ведь, по слухам, эта книга сводит своих читателей с ума, после чего их душами завладевают демонические существа...



ОСТРОВ РАДУЕТ ГЛАЗ ЖИВОПИСНЫМИ ПЕЙЗАЖАМИ. ФЛОРА И ФАУНА РАЗНЫХ РЕГИОНОВ ЗДЕСЬ СМЕШАНА В САМЫХ НЕВЕРОЯТНЫХ СОЧЕТАНИЯХ.



ЧЕРЕЗ ИЛЛЮМИНАТОРЫ «НАУТИЛУСА» МОЖНО НАБЛЮДАТЬ ЗА ЭКЗОТИЧЕСКОЙ ПОДВОДНОЙ ЖИЗНЬЮ.



НА ЭТОМ ПУСТЫННОМ ПЛЯЖЕ НАЧИНАЮТСЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ МИНЫ.

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ 2

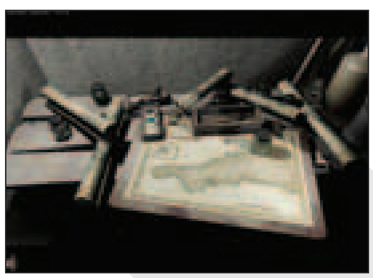


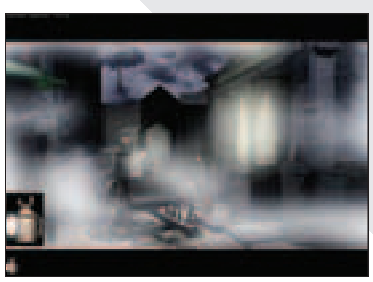
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Dark Fall 2: Lights Out
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	XXV Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН: http://www.akella.com/pub-darkfall2-ru.shtml

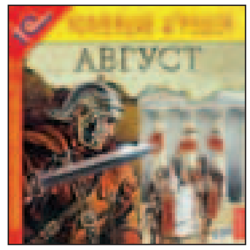
РЕЗЮМЕ: Неспешный консервативный квест от известного на весь мир издателя The Adventure Company.





«Акелла» продолжает издавать в нашей стране игры заморской «адвенчурной компании». И нет им числа. Сиквел Dark Fall не имеет прямого отношения к первой части, поэтому сюжет стартует с чистого листа: в захолустный городок прибывает картограф, чтобы составить карту местности. Оказывается, что после последней ревизии с лица земли непонятным образом исчез маяк, и целый город начинает медленно погружаться во тьму. Подобные квесты известны тем, что не требуют от переводчиков огромной работы, и этот – не исключение. Текста в игре мало, речи и того меньше. Наибольшая часть работы досталась художникам, перерисовавшим надписи в локациях. Скажем так: русская версия так же хороша у нас, как английская в своем отечестве. И точка. ■

АВГУСТ



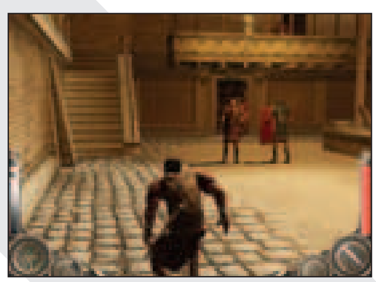
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Augustus
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Atari
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН: http://www.games.1c.ru/augustus

РЕЗЮМЕ: Смесь взятых в равных долях Splinter Cell и «Конана-Варвара» в популярных ныне древнеримских декорациях.





Август – не месяц, и даже не наследник Гая Юлия Цезаря. «Август» – это немецкий исторический телесериал, по мотивам которого и сделана игра. Между уровнями нам показывают продолжительные заставки, вырезанные из этого самого сериала, а на картах сплетаются воедино боевые секвенции и stealth-задачки. В глаза бросается сходство героя, гладиатора Тита Гладия, со шпионом Сэмом Фишером: и движутся они одинаково, и действуют сходно. Даже переключение с ходьбы на бег реализовано так же, как в Splinter Cell, легким поворотом колесика мыши снизу вверх. В нашем издании видеоролики снабжены субтитрами, озвучка неплоха, а вот тексты написаны школьником-недоучкой и, хоть ошибками не пестрят, но и читаются без удовольствия. ■

КОНФЛИКТ: ВЬЕТНАМСКАЯ ВОЙНА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Conflict: Vietnam
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Global Star
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	SCi
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1.5 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН: http://buka.ru

РЕЗЮМЕ: Атмосферный военно-полевой шутер от третьего лица. Приключения Батяни, Малого, Коня и Сопляка в тылу врага.





Сам «Конфликт: Вьетнамская война», может, и не представляет великой ценности как игра, но перед нами случай, когда озвучка «единолично» создает атмосферу. Команда «Буки» переработала не только реплики главных, второстепенных и даже самых незначительных персонажей, но также отыскала и перевела на русский все надписи на текстурах, появляющиеся в игре. Результат – блестящий! Если бы не «Лига Хаоса», этот диск по праву стал бы выбором редакции. Шикарная речь, черный юмор и солдатские шуточки сопровождают игрока всю кампанию, с первой до последней миссии, словно он оказался не с американцами во Вьетнаме шестидесятых, а в составе современной Российской армии в одной из горячих точек. ■

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Какой формы хвост у свиньи?
А) Торчком
Б) Крючком
В) Пятачком

2. В каком году родился приемный сын Цезаря, Октавий?
А) В 63 году до н. э.
Б) В 63 году н. э.
В) В 36 году до н. э.

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 февраля. Не забудьте сделать пометку «Дайджест» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

МЕНЕДЖЕР РЕГБИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Pro Rugby Manager 2004	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Cyanide
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2

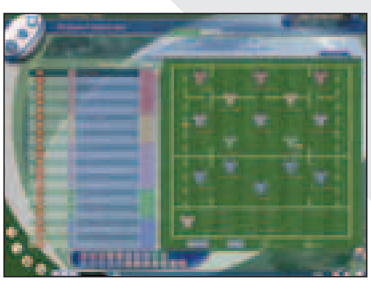
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/pub-rugby-ru.shtml

РЕЗЮМЕ:

Вся сущность игры отражена в ее названии. В самом деле, менеджер команды профессиональных регбистов.





Оставив без внимания сомнительное словосочетание в названии (ишь, «менеджер футбола»), перейдем к непосредственным характеристикам игры. Она живописует сезон 2004 года по регби. И пусть знакомых российских команд тут не встретится, но британская лига, например, представлена полностью. Локализаторы «обрусили» интерфейс, оставили в оригинале названия команд и фамилии игроков (логичный шаг, позволивший избежать разночтений с переводами фамилий в спортивных изданиях) и озвучили бесхитростного попугая-комментатора. Новички в регби вполне могут попробовать освоить премудрости этого вида спорта с помощью данного диска, а профессионалы – привести к победе в реально существующем чемпионате любимую иноземную команду. ■

SUDDEN STRIKE: БИТВА ЗА РЕСУРСЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Sudden Strike: Битва за ресурсы	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Fireglow
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.games.1c.ru/suddenstrike_reswars

РЕЗЮМЕ:

Сериал Sudden Strike впервые изменил своим принципам. Из обычных RTS в SS пришли ресурсы, бараки и заводы.

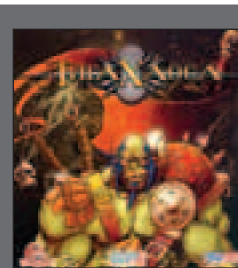


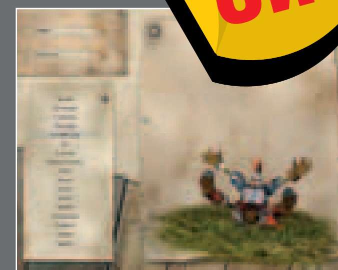


Слушайте и не говорите, что не слышали! Свежая игра от авторов известной серии Sudden Strike смело шагает в новом, более народном направлении. Отныне в ней, как в обычной реальновременной стратегии, есть ресурсы, здания и строительство юнитов. Это означает, что нам придется не только продумывать победные тактические комбинации, но также подводить подкрепления, заботиться об экономическом благополучии тыла и лично организовывать снабжение войск всем необходимым. Разумеется, в игре по-прежнему сохраняется исторически достоверная кампания (а вернее, целых пять кампаний, одна из которых поставит вас во главе Советской Армии). Sudden Strike – доступная и интеллигентная российская военная RTS. Не проходите мимо! ■

ЛИГА ХАОСА

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ







ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Chaos League	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy/sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Cyanide
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://russobit-m.ru/rus/games/chaos_league

РЕЗЮМЕ:

Увлекательный спортивный несимулятор. «Нас ждет еще одна незабываемая игра. Все. Дружно. Ловим свинью!»



Загадочное сочетание стратегии и спорта в графе «жанр» не так-то просто охватить разумом. «Лига хаоса» – помесь жесткого американского футбола и фэнтезийной стратегии в реальном времени. Два, казалось бы, абсолютно несовместимых жанра прижились вместе на удивление хорошо, как говорят врачи-костоправы, «срослись». Представьте: на прямоугольное игровое поле выходят две команды (людей, нежити, гоблинов, орков, эльфов или прочих дивных рас) и начинают матч, играя мячом, привязанным на спине у свиньи. Игрок следит за ними с высоты птичьего полета и погоняет юнитов курсором, как в обычной RTS. Однако «Лига хаоса» заставляет заботиться не только о правильной расстановке игроков, но и о грамотном распределении сил на площадке, ведь мощный юнит может запросто замордовать слабенького, а ловкий – проскочить мимо защитников. Озвучено это буйство вроде бы традиционно: два комментатора описывают происходящее на поле. Но благодаря этим замечательным парням «Лига» и получает награду «Выбор редакции»: они разглагольствуют гораздо живее, чем любые спортивные комментаторы с телевидения. Блестящая озвучка, богатый набор реплик и искрометный юмор превращают матч в бесконечное удовольствие. Не забыты и тексты во всевозможных меню: в них нам не удалось отыскать ни единой погрешности. Как любит говорить остряк-комментатор, «давайте подбодрим свинью! Беги бегом! Беги, колбаса!» ■

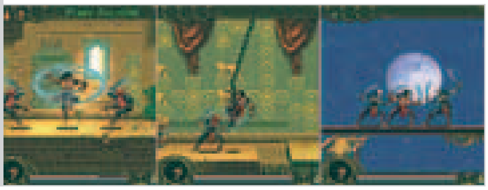
НОВОСТИ

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



сможет ли «мобильный» Принц превзойти оригинала?

PRINCE OF PERSIA. МОБИЛИЗАЦИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ.



Компания Gameloft анонсировала очередную серию приключений персидского принца. Мобильная версия Prince of Persia: Warrior Within поступила в продажу одновременно с выходом «старших» версий. На этот раз нам придется сразиться с коварной императрицей, которая послала свою армию в прошлое, решив таким способом захватить мир. Как всегда, нас ждет множество хитроумных ловушек и кровожадных врагов. Для «общения» с ними нам обещают существенно улучшенную систему боя, позволяющую делать большее количество приемов и даже сложные комбо-удары.
Gameloft держит марку, и, судя по скриншотам, графика в игре превзойдет все ожидания. По крайней мере, по уровню прорисовки и количеству деталей она не будет иметь себе равных. Ждите обзора в ближайших номерах журнала.

АПГРЕЙД N-GAGE СВОИМИ РУКАМИ



Наверное, многих раздражала необходимость выключать игрофон для замены карт памяти. Ведь для этого приходилось открывать крышку и вынимать батарею. Сайт http://www.mashmods.com предлагает вам улучшить телефон своими руками.
За $15 вы можете приобрести небольшой набор для выноса внутреннего слота памяти на заднюю крышку аппарата. Он состоит из кабеля, подключаемого к внутреннему слоту, и, собственно, нового слота, который будет расположен снаружи. Инструкции по подключению можно найти на том же сайте.
Конечно, со стороны это выглядит не слишком эстетично, но на деле оказывается гораздо удобнее. В ближайшее время этот набор, видимо, появится и на прилавках российских магазинов.

ИНТЕРНЕТ-ТАКСОФОНЫ В МОСКВЕ



С 9 декабря на 3000 московских таксофонах, расположенных в оживленных местах города, будет работать услуга отправки sms и e-mail. В МГТС говорят, что не собираются тягаться с сотовыми операторами, а лишь хотят улучшить качество услуг связи.
С января 2004 года в Москве функционировало 10 таких таксофонов, и, как показала практика, интернет-услуги оказались очень востребованными. Они ориентированы в основном на приезжих и людей, не подзарядивших телефон или попросту забывших его дома. Надо отметить, стоимость услуг МГТС будет в несколько раз выше, чем у сотовых операторов. Она составит 2 тарифных единицы – это от 3.80 до 6.00 рублей в зависимости от номинала телефонной карты.

ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ, ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ) СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ:

ANNO 1503

Samsung X460	96964180096
Samsung E100	96963390096
Motorola V400	96963810096
Siemens CT56	96964230096
Siemens C56	96964220096
Sharp GX10i	96964210096
SonyEricsson T618	96964260096
SonyEricsson T616	96964250096
Nokia 7200	96963960096
Nokia 6810	96963950096
Nokia 8910i	96964120096
Nokia 7250i	96963990096
Nokia 3595	96963870096
Nokia 3560	96963860096
Nokia 6200	96963910096
Nokia 3530	96963850096
Nokia 3520	96963840096
Siemens CX65	96962140096
Motorola C650	96964270096
Panasonic X60	96961810096
Motorola V220	96961170096
SonyEricsson Z600	96964130096
Siemens SL55	96963980096
SonyEricsson T610	96962240096
Nokia 6100	96963890096
Nokia N-GageQD	96961360096
Nokia 7250	96964160096
Siemens C60	96962990096
Siemens SX1	96963880096
Sagem MYV75	96964190096
Motorola V300	96961880096
Nokia 3650	96963940096
Nokia 7610	96959870096
SonyEricsson F500i	96964110096
Siemens M55	96961490096
Nokia 7650	96962670096
Siemens MC60	96961730096
Samsung X105	96963830096
Nokia 3200	96962910096
Samsung P510	96964170096
SonyEricsson Z1010	96962320096
Sharp GX20	96962720096
Samsung E800	96963820096
Siemens S55	96963920096
Nokia 6230	96964140096
Motorola V525	96961180096
Nokia 6220	96963790096
Sagem MYV55	96963930096
Samsung D415	96963480096
Nokia 6600	96961750096
Nokia 6610	96964150096
Motorola V500	96963970096
SonyEricsson T630	96964240096
Sagem MYV65	96964180096
Siemens CV65	96963390096

PORT ROYALE 2

Samsung X460	96965650096
Samsung E100	96962470096
SonyEricsson K700i	96959950096
Siemens S65	96961850096
Motorola V180	96961350096
Motorola C550	96959660096
Siemens M65	96962880096
Siemens SL56	96965760096
Samsung E715	96965640096
Motorola E380	96961630096
Motorola C450	96965370096
Motorola V400	96963240096
Siemens S57	96965740096
Siemens S56	96965730096
Siemens M56	96965710096
Sharp GX10i	96965670096
SonyEricsson T618	96965820096
SonyEricsson T616	96965810096
Nokia 7200	96965520096
Nokia 6810	96965490096
Nokia 8910i	96965570096
Nokia 7250i	96963280096
Nokia 3595	96965450096
Nokia 3560	96965440096
Nokia 6200	96965470096
Nokia 3530	96965430096
Nokia 3520	96965420096
Alcatel 735i	96959930096
Siemens CX65	96961330096
Nokia 7600	96965550096
Siemens C65	96961110096
Samsung E710	96965630096
Motorola C650	96959810096
Panasonic X60	96963330096
Motorola V220	96962350096
SonyEricsson Z600	96961570096
Siemens SL55	96965750096
SonyEricsson T610	96962360096
Nokia 6100	96962660096
Nokia N-GageQD	96962420096
Nokia 7250	96965540096
Nokia 5100	96965460096
Sagem MYV75	96965610096
Motorola V300	96963380096
Nokia 3650	96962250096
Sharp GX10	96965660096
Nokia 7610	96961530096
SonyEricsson F500i	96965790096
Nokia 6800	96965480096
Siemens M55	96962330096
Nokia 7650	96965560096
Siemens MC60	96959780096
Samsung E700	96961830096
Nokia 3200	96959880096
Samsung P510	96961590096
Nokia 3300	96965410096
SonyEricsson Z1010	96965830096
Nokia N-Gage	96961240096
Samsung E820	96961410096
Sharp GX20	96965680096
Samsung E800	96959630096
Siemens S55	96965720096
Nokia 6230	96962430096
Nokia 6820	96965510096
Motorola V525	96965390096
Nokia 6220	96961460096
Sagem MYV55	96965580096
Nokia 3100	96962870096
Nokia 6600	96961160096
Nokia 6610	96961890096
Motorola V500	96962830096
SonyEricsson T630	96962960096
Motorola V600	96959550096
Sagem MYV65	96965590096
Nokia 7210	96965530096
Siemens CV65	96965690096
Motorola C370	96965360096
Siemens SL65	96965770096
Samsung E105	96965620096
SonyEricsson F500	96965780096

SACRED

SonyEricsson Z105	96963780096
Samsung X460	96963680096
Samsung E100	96963670096
SonyEricsson K700i	96959830096
Siemens S65	96963250096
LG U8110	96963520096
SonyEricsson P900	96962230096
Siemens M65	96963710096
Motorola V400	96963540096
SonyEricsson P800	96963740096
SonyEricsson T618	96963760096
SonyEricsson T616	96963750096
Nokia 7200	96962630096
Nokia 6810	96963620096
Nokia 7250i	96963650096
Nokia 6200	96961450096
Nokia 3600	96963570096
Alcatel 735i	96959890096
Siemens CX65	96961910096
Siemens C65	96961550096
SonyEricsson Z600	96962650096
SonyEricsson T610	96959790096
Nokia 6100	96961470096
Nokia N-GageQD	96959970096
Nokia 7250	96963640096
Nokia 5100	96963580096
Siemens SX1	96962310096
Motorola V300	96963530096
Nokia 3660	96963260096
Nokia 3650	96963510096
Nokia 7610	96959990096
SonyEricsson F500i	96963730096
Nokia 6800	96963610096
Nokia 7650	96963660096
Samsung E700	96962680096
Nokia 3200	96962750096
Nokia 3300	96963560096
SonyEricsson Z1010	96963770096
Nokia N-Gage	96961710096
Samsung E820	96962950096
Samsung E800	96961260096
Nokia 6230	96962730096
Nokia 6820	6963630096
Motorola V525	96963550096
Nokia 6220	96963590096
Nokia 3100	96962560096
Nokia 6600	96962810096
Nokia 6610	96963120096
Motorola V500	96962820096
SonyEricsson T630	96962850096
Motorola V600	96962540096
Nokia 7210	96963370096
Siemens CV65	96963690096
SonyEricsson F500	96963720096

BMW1 CHALLENGE

Nokia 7200	96983230096
Nokia 7250i	96983740096
Nokia 3595	96983440096
Nokia 6200	96983860096
Nokia 3520	96984250096
Nokia 6100	96981610096
Nokia 7250	96983190096
Siemens SX1	96981350096
Nokia 7610	96983310096
Nokia 6800	96984850096
Nokia 7650	96981440096
Nokia 3200	96983350096
Nokia 3300	96984230096
Nokia N-Gage	96983520096
Nokia 6230	96981490096
Nokia 6220	96983580096
Nokia 3100	96981360096
Nokia 6600	96983150096
Nokia 6610	96981370096
Nokia 7210	96983760096

X-FILES THE DESERTER

Nokia 7200	96959910096
Nokia 6810	96968220096
Nokia 8910i	96968270096
Nokia 7250i	96962940096
Nokia 3595	96968170096
Nokia 3560	96968160096
Nokia 6200	96968190096
Nokia 3530	96968150096
Nokia 3520	96968140096
Nokia 3600	96968180096
Nokia 7600	96968250096
Nokia 6100	96959840096
Nokia 7250	96968240096
Nokia 5100	96963360096
Nokia 3660	96963490096
Nokia 3650	96961510096
Nokia 7610	96962220096
Nokia 6800	96968210096
Nokia 7650	96968260096
Nokia 3200	96961280096
Nokia 3300	96963340096
Nokia 6230	96961390096
Nokia 6820	96968230096
Nokia 6220	96963420096
Nokia 3100	96961340096
Nokia 6600	96959520096
Nokia 6610	96962170096
Nokia 7210	96961150096

THE FALL

SonyEricsson Z105	96962270096
Samsung X460	96965210096
Samsung E600	96961920096
Samsung E100	96961130096
SonyEricsson K700i	96961480096
Siemens S65	96961770096
Motorola V180	96963140096
Motorola C550	96963160096
SonyEricsson P900	96959770096
Siemens M65	96959420096
Siemens SL56	96965290096
Samsung E715	96965150096
Motorola E380	96961580096
Motorola C450	96964750096
Samsung P400	96965170096
Motorola V400	96964770096
Siemens S57	96965280096
Siemens S56	96965270096
Siemens M56	96965250096
SonyEricsson P800	96965320096
Sharp GX10i	96965230096
SonyEricsson T618	96965340096
SonyEricsson T616	96965330096
Nokia 7200	96964920096
Nokia 6810	96964890096
Nokia 8910i	96964970096
Nokia 7250i	96964940096
Nokia 3595	96964840096
Nokia 3560	96964830096
Nokia 6200	96964860096
Nokia 3530	96964820096
Nokia 3520	96964810096
Siemens CX65	96959370096
Nokia 7600	96964950096
Siemens C65	96959390096
Samsung E710	96965140096
Motorola C650	96959560096
Samsung D410	96959510096
Motorola V220	96964760096
SonyEricsson Z600	96965380096
Siemens SL55	96962130096
SonyEricsson T610	96959690096
Nokia 6100	96961210096
Nokia N-GageQD	96962640096
Nokia 7250	96964930096
Siemens C60	96961940096
Nokia 5100	96964850096
Sagem MYV75	96965110096
Motorola V300	96961820096
Nokia 3650	96961320096
Sharp GX10	96965220096
Nokia 7610	96962710096
SonyEricsson F500i	96963290096
Nokia 6800	96964880096
Siemens M55	96962530096
Siemens A60	96959480096
Nokia 7650	96964960096
Siemens MC60	96961980096
Samsung X105	96965190096
Samsung E700	96963270096
Nokia 3200	96963310096
Samsung P510	96965180096
Nokia 3300	96964790096
SonyEricsson Z1010	96965350096
Nokia N-Gage	96961740096
Samsung E820	96965160096
Samsung E800	96962970096
Siemens S55	96965260096
Nokia 6230	96959620096
Nokia 6820	96964910096
Motorola V525	96964780096
Nokia 6220	96964870096
Sagem MYV55	96964980096
Samsung	96965120096
Nokia 3100	96962780096
Nokia 6600	96959530096
Nokia 6610	96963110096
Motorola V500	96962840096
SonyEricsson T630	96962380096
Motorola V600	96959590096
Sagem MYV65	96964990096
Nokia 7210	96963320096
Siemens CV65	96965240096
Motorola C370	96961220096
Samsung E105	96965130096
SonyEricsson F500	96965310096

SACRED

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	RPG
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.com

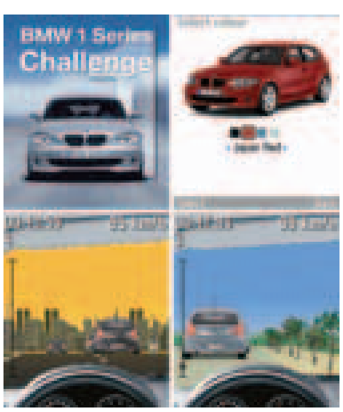
Жанр RPG представлен на мобильном рынке довольно скромно. Оно и понятно, нам ведь подавай игровую вселенную с сотнями монстров, десятками предметов и нестандартным сюжетом в придачу. В Elkware мелочиться не стали и портировали на телефоны лучший на сегодняшний день клон Diablo.
Начать нам предлагается с создания собственного уникального персонажа. Сделав это, вы попадете в настоящую вселенную Sacred. И я не преувеличиваю. Почти час ходьбы из конца в конец – прямо скажем, «немобильные» масштабы! Карта отлично прорисована, но дело даже не в этом. Игра невероятно похожа на оригинал. Пустыни со скелетами, кишащие грабителями леса и таинственные снежные вершины... Нас ждут 34 уникальных задания (весь день играл – не пришел и половины), за которые, равно как и за все остальное, вы будете получать опыт, необходимый для повышения уровней. А уж они сделают доступными новые умения. Да, все как в оригинале. Управление также предельно просто, вот только радости спортивного клика на мобильном телефоне недоступны, так что к врагам приходится подбегать самому. Подошли, ударили, потом еще разок, и еще (вот живучий!), побежали искать следующего. В процессе боя вы можете нажатием одной кнопки открыть меню боевых умений, а воспользоваться инвентарем так же просто.
Попасть в вашу сумку может все что угодно, начиная от десятка видов оружия и зелий и заканчивая 12 заклинаниями. Покрошили сотню-другую нехороших людей – и к торговцу, совершенствование персонажа всегда было лучшим стимулом для игроков. Разработчики обещали нам 20 часов удовольствия. А сколько минут в день вы играете на телефоне? Так что пара недель незабываемого геймплея гарантирована. ■



BMW1 CHALLENGE

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.com

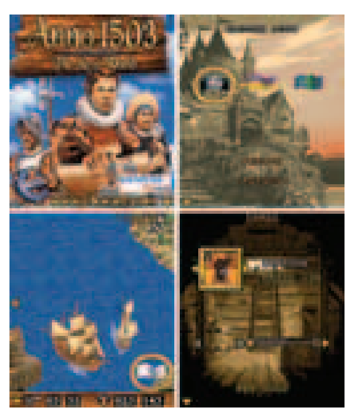


На мобильных телефонах очень редко встречаются действительно хорошие гонки. Доехать живым до финиша, суметь обогнать изображающих декорации соперников и победить непослушное управление – вот что обычно понимается под сложностью.
И на этот раз совершенно очевидно, что перед нами банальный рекламный проект, но разработчики потрудились на славу, предлагая испытать в деле новую модель BMW на разнообразных трассах. Дорога в пустыне, ночной город, сельская местность... Графика, конечно, не потрясает, но выглядит довольно приятно. Тем более основное внимание уделено, естественно, прорисовке и анимации машин. Да-да, анимации. Салон выглядит прекрасно, а все приборы по-настоящему работают. В остальном – все как у всех. Обогнать соперников довольно несложно, чему, кстати, способствует послушное управление. К плюсам можно отнести также возможность выбирать цвет машины и три типа двигателя, что найдет реальное отражение в игре. Раздражает лишь отсутствие выбора – колона из десяти черных «бумеров» со стороны смахивает на правительственный кортеж.
Не знаю, захотите ли вы купить себе BMW, но эта игра определенно может понравиться многим. ■

ANNO 1503

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.com



Эта игра попала в сегодняшний обзор не случайно. Не каждый день нас радуют морскими симуляторами и еще реже оные появляются на мобильных телефонах. Так что я не мог отказать себе в удовольствии сравнить две настолько похожие и одновременно разные игры.
Оригинальный Anno 1503 является в первую очередь городами и экономикой, а его младший мобильный брат – бескрайним морем, полными парусами и бочонком рома. В начале вы выбираете себе профессию, предопределяя этим всю дальнейшую жизнь. Сразу стать губернатором – мечта любого, ступившего на карибскую землю, но здесь это сплошные заботы. Торговля, строительство – все для превращения маленького города в цветущую колонию. А можно и сразу стать торговцем, перевозя товары из города в город. Ну а лучше всего быть... правильно, пиратом! Признаюсь, я впервые увидел на экране мобильника плывущий корабль, взрывы ядер и морские волны. Украл, выпил, в тюрьму... Простите, ограбил, продал, скрылся от военных (или таки в тюрьму!). Что еще надо для счастья?
А надо соединить это все в один огромный и захватывающий мир, что разработчики и сделали... но уже не в этом проекте. Хотя, если Карибы вам по душе, скачайте обе игры – не пожалеете! ■

PORT ROYALE 2

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.com

Мы снова почувствуем запах пороха и услышим заманчивый звон пиастров... Йо-хо-хо! Одна из лучших игр о Карибах добралась и до мобильных телефонов. Собственно, больше о ней можно было бы и не рассказывать. Ведь с первых минут начинаешь чувствовать себя как дома. Впрочем, новичков ждет довольно подробный инструктаж. Игра начинается в открытом море с уже знакомой карты Карибского моря. Рыщущие кругом пираты, беспомощные торговцы и целых 60 городов – все на месте. Управление на карте, да и во всей игре, осуществляется стрелочками и центральной кнопкой действия, что так же просто, как и удобно, – выбираете на карте точку, и через пару секунд вы уже там.
Города тоже практически не изменились. На верфи можно отремонтировать корабль или купить новый, в доках – заниматься торговлей, а во дворце губернатора и таверне – получать новые задания. Отвести груз, убить конкурента, передать письмо... Когда надоест быть мальчиком на побегушках, можете организовать собственный бизнес. Каждый город производит какой-то ресурс, и, накопив достаточно денег, вы можете построить собственное предприятие.
Сражения теперь ведутся в пошаговом режиме. Каждый ход вы можете передвинуть корабль на небольшое расстояние. Если новая позиция подойдет для атаки, вы сможете выбрать один из нескольких вариантов – взять судно на абордаж, протаранить врага или банально расстрелять из пушек. Причем, как и в оригинале игры, вам доступны три вида боеприпасов – картечь, книппели и ядра.
Графика довольно скромная, но достаточно приятная. Тем более для стратегии это не так важно. Ведь игры, в которые можно играть бесконечно, всегда в цене, особенно – на мобильных телефонах.



X-FILES THE DESERTER

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	Quest
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.com



Мобильные игры почему-то ассоциируются с быстротой, яркостью и реакцией. Но в последнее время все более популярными становятся вдумчивые размеренные проекты, рассчитанные, словно компьютерные игры, на неделю-другую. А что может подойти для этого лучше квеста. И кто может стать лучшим его героем, нежели агент Малдер?
Если десять лет назад у вас был компьютер, вы легко освоитесь в игре. От классических квестов, X-Files The Deserter отличает лишь отсутствие курсора – вы выбираете действия посредством текстового меню. Поэтому искать спрятанные предметы и думать, что и как использовать, увы, не надо – достаточно выбрать команду из списка. Но нас ждут десятки добротно прорисованных локаций, знакомые персонажи и запутанная история под грифом «секретно». Как агент ФБР, Малдер укомплектован чемоданом для складирования улик и обучен ходить, смотреть по сторонам, щупать все вокруг и приставать к прохожим с заумными вопросами.
Пожалуй, добавить больше нечего. Перед нами обычный детективный квест с классическим геймплеем, неплохой графикой и свободой действий, которой так не хватает многим проектам. X-Files The Deserter будет интересен тем, кто предпочитает спокойные вдумчивые игры.

THE FALL

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	RPG
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.com



Оригинальная игра с говорящим названием The Fall: Last Day of Gaia (Fallout, слышали?) явно претендует на лавры супер-RPG. Мобильная версия куда скромнее и представляет собой классическую тактическую игру. Песок и груды черепов под ногами, автомат в руках и закон джунглей в действии – добро пожаловать в постъядерный мир! Здесь всем заправляют банды, и чтобы выжить придется сколотить свою собственную. «Всех убью, один останусь» – формула местного счастья и наша единственная цель. К нашим услугам небольшой арсенал – ножи, автоматы, мины (где мой «плазмаган»?!) и 6 различных бойцов. Двое из них обладают специальными навыками и умеют лечить больных и расставлять мины. А остальные солдаты могут похвастаться уникальными характеристиками. Интерфейс предельно прост и удобен. Вы можете выбрать понравившееся оружие в инвентаре и курсором указать цель. А при перемещении можно даже просматривать оборонительный рейтинг позиции. Присутствует здесь и миникарта!
Десять различных уровней заставляют выдумывать все новые и новые подходы, а пошаговый режим и высокая сложность завершают картину. Пожалуй, на сегодняшний день это лучшая тактическая игра на мобильных телефонах.

Связной КОНКУРС от «СИ»

на кону: мобильный телефон Siemens S65

Помните заметку о новом совместном проекте студии «Мульт.ру» и «Связного» – сериала «6 1/2» из прошлого выпуска «Онлайна»? Надеемся, предложенные на дисках серии всем пришлись по душе, впрочем, как и остальные эпизоды на сайте. Сегодня мы хотим вернуться к этой теме, вспомнить модных героев и крутой саундтрек. А все потому, что у вас есть шанс выиграть топовую модель телефона от Siemens.

ПРИЗ:

Siemens S65

- большой экран 176x132
- 64K цветов
- 40-голосовая полифония
- фотокамера 1.3 мегапикселя
- поддержка карт памяти RS MMC
- Blue Tooth



Естественно, просто так мы ее не отдадим, поэтому вам придется немного потрудиться. Долго ломать голову мы не стали. Задание получилось довольно простое: перед вами все шесть с половиной героев, у каждого из них свой ник, своя «легенда» и весьма оригинальный внешний вид. Для участия в конкурсе вам предстоит нарисовать своего, так сказать, «восьмого» персонажа, придумать ему достойное имя и легенду. Чтобы вам было проще понять, что мы хотим, идите по ссылке http://www.svyaznoy.ru/interactive, далее слева в меню нужно кликнуть «Мульты», а затем «Персонажи». Именно это от вас и требуется: картинка, ник и 700 знаков текста.

Работы принимаются в любом виде (рисунки на бумаге, в виде джипегов или вообще флеш-мультов), но чем ближе по стилю и исполнению это окажется к оригиналу, тем больше шанс унести приз. Определять победителя будем не только мы, «последнее слово» за режиссером «6 1/2» – госпожой МС. И не забывайте, «завтра будет... лучше!»



Свои ответы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу Фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи и еще раз с Новым годом!

КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

Трое из ларца

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru





БЕЗУМНЫЕ АНИМЕШНЫЕ ФАЙТИНГИ



ТРИ НЕПОХОЖИХ СЕРИАЛА, РАЗНЫЕ ПО СВОЕМУ ХАРАКТЕРУ И ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖИ, В РАВНОЙ СТЕПЕНИ ВЕСЕЛЫЕ И ОРИГИНАЛЬНЫЕ ИГРЫ.



Японская анимация, что бы ни утверждали ее поклонники или противники, разительно отличается от американской или европейской – не столько в силу особого склада мозгов островитян, сколько вследствие сложившихся традиций. Общеизвестно, что аниме вырастает из манги. Производство и издание комиксов стоит до смешного небольших денег, и удачные проекты затем экранизируют так же, как в США осовременили, например, «Властелина колец». Длиннющее аниме стартует на подготовленной, благодатной почве, собирая с каждым новым днем демонстрации на телевидении все больше поклонников, расходится на DVD, обрастает сопутствующими товарами: майками, постерами, брелоками, фигурками и, далеко не в последнюю очередь, видеоиграми.

Хорошо известны неисчислимое множество игр по вселенной Gundam и непонятно как возникших beat'em up по мотивам девчачьего (!) сериала Sailormoon. Мы привыкли не обращать внимания на ровный, мутный поток интерактивщины по мотивам аниме, как правило, такой же посредственной, как и западные развлекушки по кинолицензиям. Однако в прошлом году на глаза попалась Naruto: Narutimate Hero, оказавшаяся столь же счастливым исключением из правила, сколь и высокобюджетные слэшеры по «Властелину колец» от Electronic Arts. Концепцию Narutimate Hero сверхоригинальной не назовешь: два знакомых по телесериалу ниндзя скачут по объемистой арене, обмениваются метательными кинжалами, пинаются, стучат кулаками и творят красочные суперудары.

Идея такого «бестолкового» файтинга тоже, в общем, не нова. Запад видел две части Power Stone на Dreamcast, помнит появившийся на GameCube три года назад Super Smash Bros. Melee, где, кстати, сражались персонажи, по популярности не уступающие героям аниме или манги. За пределы Японии не вышли многие полусерьезные файтинги по DragonBall Z и Gundam. Та же Bandai с завидным постоянством изобретала этот велосипед в двух частях One Piece Grand Battle и теперь лишь довела концепцию до совершенства, передав дело опытной команде CyberConnect2, приготовившей все четыре порции ролевой каши .hack.

Коллектив «СИ» смотрел на эти приключения сквозь пальцы. Упоминать все выпускаемые в Японии игры, большинство из которых никогда не выйдет за пределами страны, – неблагодарная работа. А потом появилась Square Enix, и лед тронулся. Пятьдесят один эпизод телесериала прошел в Японии с ошеломляющим успехом: Fullmetal Alchemist собрал все награды журнала Animage за прошлый год. Square Enix запросто протолкнула проект в Штаты, и сейчас аниме идет на американском телевидении, а все четыре игры про братьев-алхимиков уже лицензированы для американского издания. Другие крупнейшие приключенческие аниме, и Naruto в том числе, сейчас выходят на экранах Японии и не перебираются в Штаты лишь потому, что стоят слишком больших денег, которые ни один американский издатель выложить не готов. А пока там соображают да раздумывают, мы смотрим на лучшие детские анимешные файтинги для PlayStation 2, которые томятся в Стране восходящего солнца, ожидая дебюта на Западе. Ужо они всем покажут!



One Piece Grand Battle! 3

ПЕРСОНАЖИ



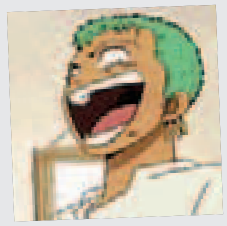
Лаффи

Его голова набита морскими приключениями, благородными корсарами и запретными сокровищами. Его тело сделано из резины, поэтому может сжиматься и растягиваться без вреда для Лаффи, отталкивая, например, пули. Ему семнадцать; он мечтает стать самым великим пиратом и найти легендарное сокровище, One Piece.



Нами

Навигатор на корабле Лаффи, плутишка и воровка. Нами работает головой и дает команде советы, но когда дело доходит до драки, не стесняется врезать посохом. Хитрющая девчонка часто помыкает компаньонами, не со зла, а только смеха ради, и те ворчливо повинуются: женщина на корабле – жди беды.



Зоро

Наш Зоро не имеет никакого отношения к испанскому ниндзя с двумя буквами «р» в имени. Зеленоволосый мечник – самый «крутой» из пиратов, он мало разговаривает, много спит и не боится доказать свою правоту в драке. Зоро сражается тремя мечами сразу, один из которых он держит в зубах.



Усоп

Врушка, врушка, жареная плюшка. Если спросить товарищей, что они думают про Усопа, услышишь, как его назовут трусливым лгунишкой, – и правильно сделают. Усоп действительно обожает врать, выдумывать, преувеличивать и заниматься самыми бесполезными штуками. Но когда дело пахнет трубой, его рогатка бьет без промаха.

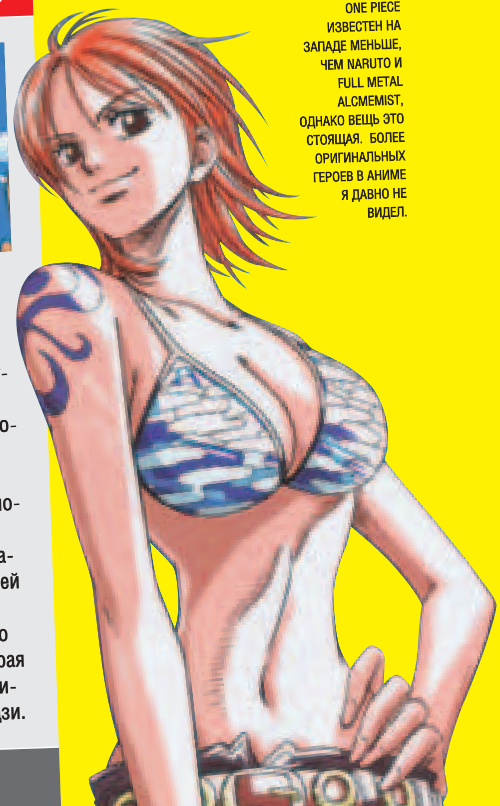


Сандзи

Словно пиратский Джеймс Бонд, он всегда ходит в шикарном костюме и курит бесконечную сигарету. На корабле он, будучи профессиональным поваром, готовит изысканные кушанья и ухаживает за Нами – к ней он якобы неравнодушен. Впрочем, трудно найти девушку, которая не тронула бы вместительное сердце Сандзи.

ПОЛНЫЙ СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

Luffy	Sanji	Crocodile	Hina
Zoro	Chopper	Viper	Bon Clay
Usopp	Robin	Orm	Ace
Nami	Smoker	Enel	Shanks



ONE PIECE ИЗВЕСТЕН НА ЗАПАДЕ МЕНЬШЕ, ЧЕМ NARUTO И FULL METAL ALCMEMIST, ОДНАКО ВЕЩЬ ЭТО СТОЯЩАЯ. БОЛЕЕ ОРИГИНАЛЬНЫХ ГЕРОЕВ В АНИМЕ Я ДАВНО НЕ ВИДЕЛ.



ТЕХНИКА БОЯ ТРЕМЯ МЕЧАМИ – ИНТЕРЕСНАЯ НАХОДКА ONE PIECE.

Как анимационный сериал One Piece адресован младшей аудитории, так и игра увлекает в первую очередь тех, кому еще нет пятнадцати, хотя и прочим ценителям прекрасного найдется, куда упереть глаза. Главное меню перетекает в традиционный экран выбора персонажей, и два указанных героя выходят разобраться на нужную арену. Вот и первый выверт: камера следит за боем не с привычной боковой позиции, а чуть сверху, показывая локацию в изометрической проекции. Вот выверт второй: модели персонажей не соответствуют тому, что показывают в сериале, – они стилизованы под сплюснутые, детские картинки. В отличие от двух остальных игр, сражение здесь изображено наименее реалистично и наиболее смешно. На арене разложены ящики, содержимым которых можно поживиться во время драки. Но можно и просто поднять добычу и запулить ей во врага. Предусмотрены суперудары, реализованные наиболее бесхитростно: исполнив на геймпаде короткую комбинацию, персонаж запускает мультикатаку, повлиять на ход которой никак нельзя.



ИЗНАЧАЛЬНО ДОСТУПНО ДЕСЯТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ, ПОЗЖЕ СПИСОК РАСШИРИТСЯ ПОЧТИ ВДВОЕ. ONE PIECE ИЗВЕСТЕН ПРОТИВОРЕЧИВОЙ ГРАФИКОЙ: ТАКИЕ КАРТИНКИ НЕ КАЖДОМУ ПРИДУТСЯ ПО ДУШЕ.



ПОКА ГЕРОИ ВЫЯСНЯЮТ ОТНОШЕНИЯ, РОЖИЦЫ РЯДОМ С ПОЛОСКАМИ ЗДОРОВЬЯ РАЗЫГРЫВАЮТ ЦЕЛЫЙ СПЕКТАКЛЬ. ДЛЯ КАЖДОЙ ПРЕДУСМОТРЕНО НЕСКОЛЬКО ДЕСЯТКОВ ЭМОЦИЙ.

Fullmetal Alchemist: Dream Carnival

ПЕРСОНАЖИ



Эдвард

Алхимик, прозванный цельнометаллическим за протезированные правую руку и левую ногу. Очень маленького роста, даже для своих лет, комплексует по этому поводу, терпеть не может, когда его называют коротышкой. Обожает брата Альфонса, надеется исправить свой чудовищный промах и вернуть ему тело.



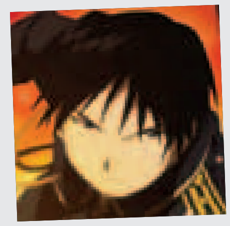
Альфонс

Брат Эдварда, погибший, когда мальчики пытались воскресить умершую мать. Вернее, погибло его тело, а душу Эдвард приковал к первому подвернувшемуся предмету, огромному доспеху. Альфонс на две головы выше брата, и его часто ошибочно принимают за Цельнометаллического, что приводит Эда в неописуемое бешенство.



Винри

Девушка, выросшая в той же деревне, что и алхимики. В одиннадцать лет она помогала бабке смастерить механические протезы для Эдварда и сдружилась с братьями, с тех пор присматривает за ними, ремонтирует автоматическую руку Эда и втихаря разбирает приборчики, которые достаются ему по долгу службы.



Рой

Полковник национальной гвардии, Огненный Алхимик. Именно Рой нашел Эдварда и настойчиво рекомендовал ему пойти в армию. Со стороны кажется, что Рой готов на все, чтобы получить повышение по службе. Зачем? Он отшучивается: чтобы ввести в состав женской военной формы обязательные мини-юбки.



Скар

Уникум, способный преобразовывать предметы без алхимического круга. Неизвестно, как ему это удается, возможно, виной тому необычные письмена на правой руке. Скар ненавидит алхимиков на службе государства, охотится на них и убивает одного за другим. Однажды он встретится с Эдом, и полетят клочки по закоулочкам.

ПОЛНЫЙ СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

Edward Elric
Alphonse Elric
Winry Rockbell
Roy Mustang
Lisa Hawkeye
Louis Armstrong
Maes Hughes
Izumi
Fuhrer
Scar
Lust
Gluttony
Greed
Wrath



ТЕЛЕВЕРСИЯ

Аниме-сериал Fullmetal Alchemist недавно начал путешествие на Запад, даром что запланирован он был сразу с расчетом на американскую аудиторию, не то что «слишком японские» Naruto или One Piece. Внимание зрителей обращено на приключения братьев-алхимиков Эдварда и Альфонса, которые стремятся найти философский камень и вернуть себе человеческие тела. Несмотря на то что финальный, пятьдесят первый, эпизод завершился в высшей степени неординарно, Square Enix анонсировала продолжение, которое появится в следующем году в формате полнометражного фильма. Можно не сомневаться: на этом история братьев не закончится. Сколько бы куриц, несущих золотые яйца, ни принадлежало Square Enix, компания никогда не имела обыкновения останавливаться на достигнутом.



Dream Carnival создана японской студией Eighting, ответственной за весьма специфическую серию видеоигр Bloody Roar. Смутное прошлое дает о себе знать: из трех игр Dream Carnival обладает самой невменяемой боевой системой. Изюминка в том, что на арене одновременно сражаются не два персонажа, а четыре, пара на пару. На каждую команду отдано три жизни, и как только все они будут израсходованы и хотя бы один из бойцов погибнет насовсем, ей засчитывается поражение. Поэтому дуэли один на один расписаны спустя рукава – анимация дерганая и непонятная, подбор ударов неуместен. Соль Dream Carnival во взаимодействии между товарищами. Объединив силы, два опытных игрока могут запросто отделывать новичков: например, один сдерживает противников, а второй из-за его спины плюется суперударами. Наиболее мощные, «мультяшные» атаки здесь, в отличие от Narutimare Hero, не останавливают течение боя. Основной экран сжимается в угол, и у персонажей остается шанс прервать неблокируемую атаку – или получить по первое число.



ВСЕ ЗАКОУЛКИ МЕНЮ ОФОРМЛЕНЫ КАК КАРТИНКИ ИЗ ЖИЗНИ ГЕРОЕВ СЕРИАЛА, КАЖДОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СОПРОВОЖДАЕТСЯ НЕБОЛЬШИМ НЕСОДЕРЖАТЕЛЬНЫМ ДИАЛОГОМ.



ПРИ ИСПОЛНЕНИИ СПЕЦАТАКИ ПАУЗА НЕ ВКЛЮЧАЕТСЯ, А ДЕЙСТВИЕ СЪЕЖИВАЕТСЯ В КРОШЕЧНУЮ КАРТИНКУ, РАЗОБРАТЬ ЧТО-ЛИБО НА КОТОРОЙ ПРАКТИЧЕСКИ НЕВОЗМОЖНО.



ИНОГДА ПЕРСОНАЖИ РАЗБИВАЮТСЯ НА ПАРОЧКИ И РАСХОДЯТСЯ НА РАЗНЫЕ СТОРОНЫ АРЕНЫ. ТОГДА КАМЕРА ОТЛЕТАЕТ ПОДАЛЬШЕ, ЧТОБЫ НЕ ПОТЕРЯТЬ НИКОГО ИЗ ВИДУ.

МОДА НА РОССИЮ В ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

Немногие российские зрители, уже видевшие анимационного Fullmetal Alchemist, были поражены, когда в одном из начальных эпизодов вдруг зазвучала настоящая, правильная русская речь. Оказалось, что текст для музыкальной темы братьев Элриков, Альфонса и Эдварда, написала Татьяна Наумова, а исполнил песню тоже вполне себе русский хор «ВЕРА». Более того, выяснилось, что японцы специально приезжали в Москву, чтобы записать на студии «Мосфильм» всю звуковую дорожку к аниме-сериалу. Музыку для грядущего полнометражного фильма опять будут записывать в России, и кто знает, какие еще сюрпризы готовят нам авторы.



Изюминка в том, что на арене одновременно сражаются не два персонажа, а четыре, пара на пару...



ЕСЛИ ЖЕ БОЙЦЫ СРАЖАЮТСЯ СПИНОЙ К СПИНЕ, ТО И ПОКАЗЫВАТЬ БАТАЛИЮ РАЗУМНЕЕ КРУПНЫМ ПЛАНОМ. НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ, ЧТОБЫ ЭТО ПОМОГАЛО РАЗОБРАТЬСЯ В КОРЯВОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМЕ.







РОЙ МУСТАНГ ХОЧЕТ ВЗЯТЬ ОДНАЖДЫ ВЛАСТЬ В СТРАНЕ В СВОИ РУКИ. ПОКА ЖЕ ОН ПОДЧИНЯЕТСЯ ПРИКАЗАМ ФЮРЕРА И ПРОДВИГАЕТСЯ ПО КАРЬЕРНОЙ ЛЕСТНИЦЕ.

НЕ ФАЙТИНГАМИ ЕДИНЫМИ ПОЛНА КОРОБОЧКА



На видеоигровом фронте дела алхимиков обстоят не так блистательно, как на анимационном. Bandai издала две сравнительно малоуспешные ролевые игры на GBA и Dream Carnival (PS2), о котором сегодня так много говорят. Ролевыми играми с участием братьев занимается признанный лидер жанра Square Enix. Компания выпустила две части, первая из которых уже лицензирована для англоязычного издания в США и Европе под названием Fullmetal Alchemist and the Broken Angel. Игра следует новому, дополнительному приключению братьев, но прямой контроль игроку дается только над старшим, Эдвардом. Он, как приличный ролевой персонаж игры, умело дерется и плетет пространные комбо, а как алхимик способен превращать объекты окружающего мира в более полезные вещи, например, в защитную каменную стену, копье или станковый пулемет. Альфонс путешествует вместе с ним, управляется AI, отдельно растет в уровнях, слушается команд брата и с удовольствием использует орудия, сотворенные Эдом. Увидеть аниме в ближайшее время нам не грозит, а ролевка появится в продаже в феврале следующего года.

Naruto: Narutimate Hero 2



Сюжет игры следует за сюжетом аниме и манги с маниакальной точностью, касающейся даже отрисовки ключевых локаций и поз героев.



Мини-игры всегда смешны и почти всегда бесполезны. Повторение дурацких поз Гая-сенсея позволит открыть какую-нибудь финтифлюшку в разделе каких-нибудь финтифлюшек.

ПЕРСОНАЖИ



Наруто

Самый неугомонный, непоседливый и бестолковый ниндзя в деревне. У Наруто не ладится с учебой, но в драке безответственный пацан преображается в непобедимого, гордого воина. Сирота Наруто бережно хранит единственную мечту – стать хокаге, старейшиной деревни, самым мудрым и способным ниндзя.



Саске

Молчаливый, угрюмый, одаренный парень, который редко снисходит до того, чтобы разговаривать с обычными людьми. Саске живет ненавистью. Он поклялся отомстить своему брату, который уничтожил весь клан их родственников. Первые сто серий сериала так и не дают ответ, почему он это сделал.



Сакура

Девушка, оказавшаяся в одной тройке с Наруто и Саске на выпускном экзамене в Академии Ниндзя. Сакура стала одним из главных героев сериала, но она почти никогда не вступает в бой и в основном «работает принцессой» – ее саму приходится спасать. Без ума от Саске, которому до нее никакого дела нет.



Какаси

Взрослый ниндзя, куда более умелый, чем подростки. Какаси обучает Наруто, Саске и Сакуру, иногда сражается на благо деревни. Сильный воин, выучивший тысячу дзюцу. Левая половина лица прикрыта повязкой, за которой скрывается Сяринган – глаз, умеющий копировать и предсказывать движения противника.



Дзирайя

Один из трех легендарных ниндзя, такой же бестолковый и дурашливый, как Наруто. Возможно, именно поэтому Дзирайя позже взял Наруто в ученики и научил его вызывать огромных боевых лягушек и кое-чему еще. В свободное время Дзирайя подглядывает за девушками в общественных банях и пишет любовные романы.

ПОЛНЫЙ СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

Hatake Kakashi
Uzumaki Naruto
Haruno Sakura
Uchiha Sasuke
Kazahana Dotou
Hyuuga Hinata
Aburame Shino

Inuzuka Kiba
Maito Gai
Nara Shikamaru
Akimichi Chouji
Yamanaka Ino
Tenten
Hyuuga Neji

Rock Lee
Sabaku no Gaara
Kankurou
Temari
Haku
Momochi Zabuza
Shizune

Yakushi Kabuto
Hoshikage Kisame
Uchiha Itachi
Sandaime Hokage
Jiraiya
Tsunade
Orochimaru

Naruto: Narutimate Hero 2 – та игра, без которой этот материал не появился бы на свет. Мы были без ума уже от первой части, и вторая покорила сердца мгновенно и безоговорочно. Оригинал был последовательностью дуэлей с ограничениями, как Weapon Master в Soul Calibur 2. В сиквеле добавилась возможность побегать по деревне между боями, поболтать с обитателями, побаловаться в мини-играх, немножко изменилась замечательная боевая система. Идея осталась прежней: двое ниндзя дерутся, швыряются сюрикенами и метательными кинжалами кунаи, используют спецатаки-дзюцу. Из трех игр, попавших в сегодняшний дайджест, эта больше всего достойна называться файтингом. На каждое, самое безумное действие предусмотрено противодействие, на каждый камень найдется своя бумага, на каждую бумагу – ответные ножницы. Многоярусная интерактивная арена (как в Power Stone 2) добавляет битве новое измерение. Третья часть непременно воспоследует, когда сериал доберется до новой сюжетной развязки, а о европейском релизе можно только мечтать. И молиться. Непременно молиться.

ВСЕ ТАЙНЫ НИНДЗЯ

Боевая система Narutimate Hero не настолько заковыриста, чтобы нуждаться в пояснениях, но пролить свет на непростую терминологию и интереснейший рисунок боя необходимо. Под полоской здоровья у каждого персонажа змеится счетчик чакры (маны), разбитый на три части. Если чакра достает до первой зарубки, персонаж может исполнить дзюцу (спецатаку) первого уровня, если до второй – второго, если полоска заполнена целиком – последнего, сильнейшего уровня. По команде игрока персонаж заряжается чакрой до нужного уровня, и она вихрем вертится вокруг героя. Теперь внимание! Если враг заблокирует следующий удар или ваш персонаж промахнется, чакра вернется в копилку. Если боец проведет чистый удар, запустится отдельная мини-игра внутри дуэли: на экране герои будут разыгрывать показанные в аниме или манге приемы, а игроки должны на скорость давить кнопку, которую движок подскажет в углу экрана. Если атакующий жмет чаще, урон становится сильнее, если успех на стороне защитника, его персонаж получает меньше повреждений или вообще избегает последующих атак. Умело проведенное мощное дзюцу способно решить исход боя, лишив врага половины здоровья, а заодно дав исполнителю бонусы к скорости и силе.





Наруто, Саске и Сакура выступают в сериале одной командой. Есть и другие – например, троица «песчаных» ниндзя. Во второй части игры значительно расширился список доступных героев. Ранее многих персонажей не хватало.



ДЗЮЦУ ПОКАЗАНЫ С КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИМ КАЧЕСТВОМ, НАСКОЛЬКО ОНО ВОЗМОЖНО В АНИМАЦИИ. СИЛЬНЕЙШИЙ ПРИЕМ НАРУТО ИЗМЕНИЛСЯ: МАЛЬЧИК ВЫУЧИЛ НОВЫЙ НА СЕРЕДИНЕ КАМПАНИИ.

ПОБЕДОНОСНОЕ ШЕСТВИЕ НАРУТО ПО ПЛАТФОРМАМ

Количество игр, посвященных оранжевому ниндзя Наруто, продолжает расти. Две части Narutimate Hero – только вершина айсберга. Под водой скрывается одна игра для первой PlayStation, трилогия файтингов Naruto: Gekitou Ninja Taisen! на GameCube, четыре проекта для GameBoy Advance и еще один для WonderSwan Color. Кроме того, Nintendo и Sony почти синхронно объявили, что на их портативных консолях в скором времени появится по еще одной неназванной пока игре из жизни ниндзя.





ХОТЯ САКУРА В СЕРИАЛЕ ГОРАЗДО СЛАБЕЕ НАРУТО И САСКЕ, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О КАКАСИ-СЭНСЭЕ, В ИГРЕ ОНА ВПОЛНЕ МОЖЕТ ПОБЕДИТЬ ЛЮБОГО В ОТКРЫТОМ БОЮ.





Наруто – это круто!



Не только заокеанские анимешники любят показаться в костюмах любимых персонажей. На фестивале любителей аниме и манги «М.Ани.Фест», прошедшем в ноябре в Санкт-Петербурге, был показан первый российский косплей по Наруто, очень бодрый, веселый, а главное – аутентичный. Из всех косплееров именно эти ребята провели весь день, вжившись в своих героев, предоставляя многочисленным зрителям шанс сфотографироваться не с человеком, изображающим Наруто, но с самым настоящим, живым оранжевым Наруто.



К ДВУМ СРАЖАЮЩИМСЯ ПЕРСОНАЖАМ ИНОГДА ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ ПОМОЩНИКИ. ТАК, ОГНЕДЫШАЩИЙ САСКЕ ВЫСКОЧИЛ, ЧТОБЫ ИСПОЛНИТЬ СВОЙ НОМЕР И ТУТ ЖЕ ПРОПАСТЬ С ЭКРАНА.





Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. 26-28 ноября в компьютерном клубе Flashback состоялся четвертый и последний в этом году кубок ASUS – Autumn Cup 2004. В отличие от прошлых турниров, чемпионат нынешний был проведен сразу по шести номинациям и почти догнал по масштабу финальную часть WCG Russian Preliminary. Сегодня в номере: репортаж с ASUS Autumn Cup 2004, итоги «Кубка Калашникова», результаты чемпионата на кубок «100 лет Российскому Автомобильному Обществу».

ASUS Autumn Cup 2004

Четыреста девяносто два участника в течение трех дней разыграли множество ценных призов от ведущего производителя железа – это очередной рекорд по количеству участников в кубке ASUS. По традиции, мы начинаем рассказ с дисциплины Counter-Strike 5x5. 70 команд со всей России, а также Украины (Pro100.bigline и DTS) и Беларуси (Hazard и Scarabey) померились силами за звание сильнейшей в СНГ. Зарегистрировались даже два женских клана (Flashback.Female и Platinum), но они вылетели уже в дебюте. В первых турах особых сюрпризов не наблюдалось, а вот стадия 1/4 плей-офф преподнесла сразу три сенсации: M19 уступила харьковской Pro100.bigline (13:16), ForZe проиграла iTs (11:16), а r095us не выдержала натиск Territory.ru (16:19). Лишь Virtus.Pro громила всех оппонентов и довольно быстро пробилась в суперфинал. В сетке лузеров тем временем завязалась нешуточная борьба. M19 жаждала реабилитироваться перед своими болельщиками и по очереди расправилась с ForZe, Territory.ru и ClickMouse, напоследок взяв реванш у Pro100.bigline (16:10 на de_inferno). Решающий матч турнира между «Виртусами» и питерцами проходил на карте de_dust2. Несмотря на неудачный старт москвичей (в первой половине встречи счет был 4:11 не в их пользу), они собрались и победили с разницей в 3 очка (16:13).

Дуэльные номинации Unreal Tournament 2004 и Warcraft III: The Frozen Throne завершились без каких-либо неожиданностей, да и в соревнованиях по Quake III Arena и StarCraft: Broodwar в тройке сильнейших оказались уже знакомые игроки. Хотя, несомненно, стоит отметить победу Evil'а над Cooller'ом и Yan'а над Androide'ом. Отлично выступил Spank, задававший тон в турнире по Painkiller. Прежде этот боец специализировался на UT2004 и выиграл «бронзу» на WCG 2004 RP, однако из-за юного возраста не смог участвовать в Grand Final. ■



И В НОВОМ СОСТАВЕ M19 (CAS, KALЫ4, TOYOTIK, NOOK, 400KG) СУМЕЛИ ВОЙТИ В ТРОЙКУ.



В ИГРЕ ДЕВЧОНКИ ИЗ FLASHBACK.FEMALE.



ПРИЗЕРЫ В НОМИНАЦИИ UT2004 (СЛЕВА НАПРАВО): ASKOLD, NAVIGATOR, BRAZOR, WOODY.

Результаты ASUS Autumn Cup 2004:

COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место	Virtus.Pro	5 видеокарт ASUS V9570 TD + $750;
2 место	M19	5 видеокарт ASUS V9570 TD + $250;
3 место	Pro100.bigline	$500;
4 место	ClickMouse	$250.

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE 1X1:

1 место	64AMD.Deadman	видеокарта ASUS V9520 HT + $250;
2 место	64AMD.Caravaggio	видеокарта ASUS V9520 HT + $100;
3 место	FM.Assasin	видеокарта ASUS V9520 HT;
4 место	3wD.Flash	$80.

UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:

1 место	FM.Navigator	видеокарта ASUS V9520 HT + $100;
2 место	FM.Brazor	$125;
3 место	M19*Askold	$75;
4 место	FM.WooDy	$50.

QUAKE III ARENA 1X1:

1 место	c58*Evil	видеокарта ASUS V9520 HT + $250;
2 место	Cooller	видеокарта ASUS V9520 HT + $100;
3 место	Hamzik	$150;
4 место	Snoop	$80.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:

1 место	vWeb.Yan.S2	видеокарта ASUS V9520 HT + $250;
2 место	Androide.3D	видеокарта ASUS V9520 HT + $100;
3 место	RiF)Pomi	видеокарта ASUS V9520 HT;
4 место	Escape.S2	$80.

PAINKILLER 1X1:

1 место	Spank	видеокарта ASUS V9520 HT + $100;
2 место	Kekc	$125;
3 место	b100.Pivash	$75;
4 место	M19*Askold	$50.

Чемпионы в каждой номинации получили кубок, а призеры, занявшие места с первое по третье, – дипломы.
На диске к журналу вы найдете огромную коллекцию демо-записей и риплеев с турнира.



ВЛАДИМИР НЕЧАЕВ ДОКАЗАЛ, ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ ИСТИННЫМ ГОНЩИКОМ НЕ ТОЛЬКО В ЖИЗНИ, НО И НА КОМПЬЮТЕРЕ.



ДМИТРИЙ ПОТАМОШНЕВ СТАЛ ЛУЧШИМ В КЛАССЕ ЛЮБИТЕЛЕЙ.

Турнир по Need for Speed: Underground 2

В период с 18 по 21 ноября в рамках выставки «Спорт Мотор Тюнинг» прошел турнир на кубок «100 лет Российскому Автомобильному Обществу» в номинации Need for Speed: Underground 2. В день открытия турнира состоялась долгожданная российская премьера самой игры. Гости и участники первыми опробовали появившуюся в NFSU 2 сюжетную линию и необычные режимы Outrun и Street X, а также массу других нововведений. 19 и 20 ноября начались виртуальные заезды профессиональных автогонщиков. Среди участников было множество известных личностей, представляющих команды «МТС АС Racing», «АС Тюнинг», «Автоваз», «Лада Racing», «Лада Cross», «Лада Rally» и другие. Параллельно с заездами мастеров проходил отборочный этап среди любителей, по результатам которого определились десять счастливчиков, пробившихся в заключительную часть. В решающей же гонке победил Дмитрий Потамошнев, ученик 10-го класса средней школы №340 г. Москвы, выигравший кубок «100 лет Российскому Автомобильному Обществу». Второе место занял Александр Первушин. Среди финалистов оказалась девушка – Галина Трошина. Все призеры получили подарки от компаний Logitech, Gigabyte, VIA и Rider. В номинации профессионалов сильнейшим стал Владимир Нечаев из команды «МТС АС Racing», мастер спорта, имеющий в своем активе следующие титулы: двукратный чемпион России по картингу, трехкратный чемпион первенства России по картингу, обладатель кубка «Фольксваген Поло» в 2002 году и бронзовый призер чемпионата России 2004 в классе «туринг». Владимир выиграл кубок «5 лет журналу «Автоспорт», веб-камеру со стерео-гарнитурой Logitech и сертификат на 20% скидку при покупке комплекта автомобильных кресел Rider. Вторым финишировал Алексей Андреев – ему досталась веб-камера от Logitech. Гонщики, поделившие места с третьего по шестое, получили в подарок по оптической мыши Winard. Напоследок состоялся еще один шоу-заезд, в котором соревновались чемпионы в каждой из номинаций, а также Александр Новопашин aka USSR.Turboletik («золото» WCG 2004 RP), выступавший на турнире в роли главного судьи. Победа и специальный приз, руль Logitech Formula Force GP Racing Wheel, оказались в цепких руках Владимира Нечаева. На торжественной церемонии награждения призы вручали директор Кубка А.В.Ордин, директор выставки А.Е.Егоров и заведующая редакцией журнала «Автоспорт» Елена Гаврилова. Завершилось действие традиционными для авторалли брызгами шампанского. ■

На нашем CD

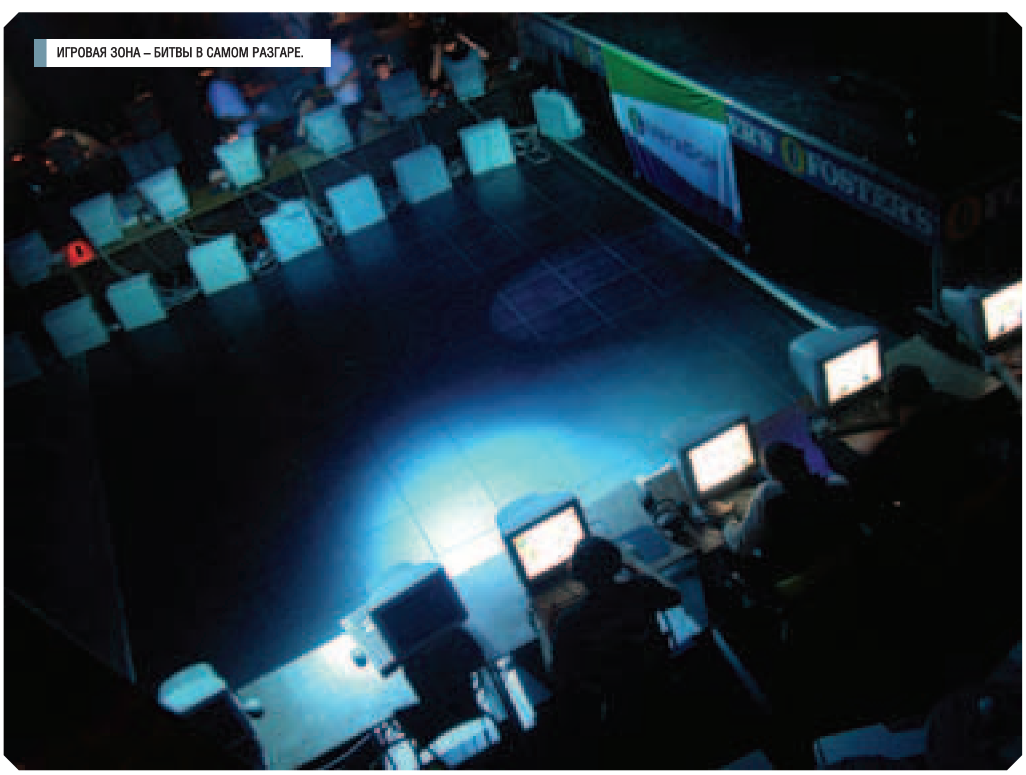
Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч версии 1.1 для Doom 3, огромное количество демо-записей с турниров ASUS Autumn Cup 2004 и CPL London 2004 (Counter-Strike), риплеи с чемпионатов WC Masters и WC3L #6-7, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.24.

Результаты «Кубка Калашникова»

Автомат Калашникова, или просто «Калаш», прототип излюбленного оружия игроков в Counter-Strike, изобрели в Ижевске. Там же с 26 по 28 ноября состоялся турнир, приуроченный к 85-летию великого изобретателя. Проведенные при поддержке ФКС России соревнования собрали в одном месте 206 лучших спортсменов, представляющих Татарстан, Башкортостан, Удмуртию, Республику Коми, Свердловскую и Пермскую области, а также города Нижний Новгород и Санкт-Петербург. Неудивительно, что во время матчей отовсюду слышались голоса с разным акцентом. Участников наверняка было бы больше, если б не разыгрывавшийся в те же дни в Москве ASUS Cup. Но если последний проводится каждый квартал, став привычным для геймеров, то за пределами столицы из регулярных состязаний общероссийского уровня можно выделить лишь ежегодный «Пермский Период». Надеемся, что и «Кубок Калашникова» мы видели не в последний раз. Один из гостей, посетивших мероприятие, Константин Акубеков (представитель ФКС Свердловской области), верно заметил, что в Москве состряпать турнир и решить основную проблему – по привлечению спонсоров – легче. А чтобы провести чемпионат в регионе, нужно совершить подвиг: ведь бюджеты потенциальных спонсоров (преимущественно международных компаний-производителей железа) «оседают» в Москве, не доходя до глубинки.



Турнир проходил в течение трех дней в развлекательном ночном клубе: компьютеры помещались на первом этаже, а зрители, расположившиеся на балконе второго этажа, лицезрели наиболее интересные битвы на большом экране. Переходим к результатам. Отсутствие московских игроков стало определяющим фактором при распределении призовых мест, хотя новоиспеченные чемпионы «Кубка Калашникова» заявили, что ехали только за победой и даже не запаслись средствами на обратный билет. В дисциплине Counter-Strike на верхней ступени пьедестала оказалась команда из Екатеринбурга – города, претендующего на звание второй киберспортивной столицы после Москвы. Немалая часть денежного фонда отправилась в Татарстан, чьи бойцы отличились и в «Контре» и в Q3. Также никого не удивил триумф питерцев (Bruce и Human) в номинации StarCraft: Broodwar. ■



ИГРОВАЯ ЗОНА – БИТВЫ В САМОМ РАЗГАРЕ.

Результаты «Кубка Калашникова»:

COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место	Relax;
2 место	tp.u.Sports;
3 место	Force Arena.

QUAKE III ARENA 1X1:

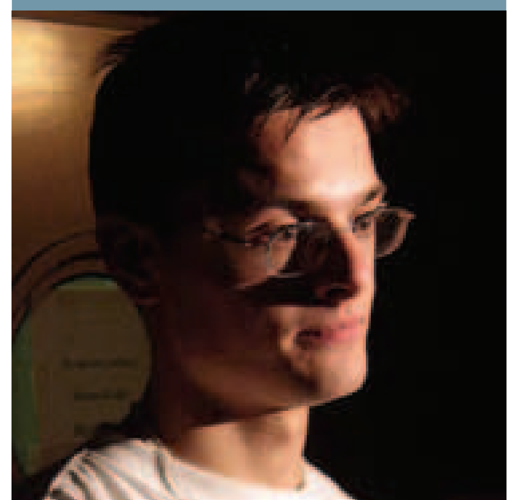
1 место	Damager;
2 место	Iron;
3 место	Titan.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:

1 место	RiF.Bruce;
2 место	RiF.Human;
3 место	DieForPF.

Интервью с Александром Кушниром (aka Жаба),

чемпионом в номинации Warcraft III: The Frozen Throne, который неожиданно для многих обошел главного фаворита турнира, 3wD.BigEr'a из Нижнего Новгорода:



«Страна Игр»: Расскажи о том, как ты готовишься к турнирам?
А.К.: У себя в городе (Ижевск) я ни с кем не играю, нет достойных соперников. Тренируюсь в основном по Интернету. В Warcraft III главное – тактика. Можно с плохим качеством связи показывать хороший результат, побеждая именно тактически. Надо просто думать в процессе сражения.
«СИ»: Твои впечатления от «Кубка Калашникова»?
А.К.: Мероприятие понравилось исключительной спортивностью. На состязаниях в Москве местные бойцы всегда пребывают в лучших условиях. Они могут выбрать «родной» компьютер, если чемпионат проходит в привычном для них клубе. К тому же у нас нельзя тренироваться в перерыве между официальными поединками: если бы я находился в игровой зоне в неположенное время, то мог получить «красную карточку». Да и судьи всегда на стороне столичных геймеров. В памяти сразу всплывает один случай: во время ответственного матча мой компьютер завис и перезагрузился. Ни я, ни мой соперник не владели преимуществом, и, по правилам, рефери обязан был назначить переигровку. Однако мне засчитали техническое поражение. Поэтому я мечтаю встретиться с сильнейшими московскими дуэлянтами на своей территории, чтобы я вступил в бой бодрым и выспавшимся. Посмотрел бы я тогда на голодных, только сошедших с поезда, нигде не устроенных звезд.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма.

В следующем номере вас ждет репортаж с финальной части WC3L #6, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.


ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредитной картой
* Игру доставят в день заказа
Grand Theft Auto: San Andreas
$65,99
Half-Life 2
$23,99
Sims 2
$22,99
PlayStation 2
$195.99
GameCube
$139.99
Xbox
$239.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST



FarCry
турнир трех городов

Автор:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

В середине ноября в трех городах нашей необъятной родины состоялся первый всероссийский чемпионат по Far Cry. Далее вы узнаете, кто же стал самым-самым стрелком...

ПЕРЕД ВАМИ САМЫЕ ЮНЫЕ ЧИТАТЕЛИ ЖУРНАЛОВ (GAME)LAND ИЗ ЕКАТЕРИНБУРГА.

В ОДНОМ ИЗ КОНКУРСОВ УЧАСТНИКОВ В БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ РАЗДЕЛИ ДОГОЛА.

ГЛАВНЫЕ БИТВЫ НАЧАЛИСЬ. В КАЖДОМ ИЗ ПОЛУФИНАЛОВ СРАЖАЛОСЬ ПО 8 ЧЕЛОВЕК.

Итоги первого всероссийского чемпионата по Far Cry:

Большой Финал:
1 место – Алексей «Plum-cake» Мамылов (Екатеринбург);
2 место – Сергей «Fiend» Жебелев (Санкт-Петербург);
3 место – Андрей «Blizzard» Коведенов (Санкт-Петербург).

Отборочные в Москве:
1 место – Олег «Survivor» Чистяков;
2 место – Александр «Cool-M» Пустыгин;
3 место – Дмитрий «1nochka» Боровков.

Отборочные в Екатеринбурге:
1 место – Кирилл «Ddkiz» Дербышев;
2 место – Алексей «Plum-cake» Мамылов;
3 место – Юрий «Kent» Соловьев.

Отборочные в Санкт-Петербурге:
1 место – Андрей «Blizzard» Коведенов;
2 место – Сергей «Fiend» Жебелев;
3 место – Юрий «Nomad» Пименов.

Помимо компьютера, доставшегося победителю, призеры в каждом из городов получили подарки от спонсоров турнира: графические карты от NVIDIA, геймерские мыши и flash mp3-плееры от IRIVER.

13 ноября стало знаменательной датой для всех любителей игры Far Cry. Именно в этот день сразу в трех городах России состоялся крупнейший турнир по ураганному шутеру от Crytek Studios. Организатором мероприятия выступили компания «Бука» и издательский дом (game)land; генеральным спонсором стала компания Gigabyte.

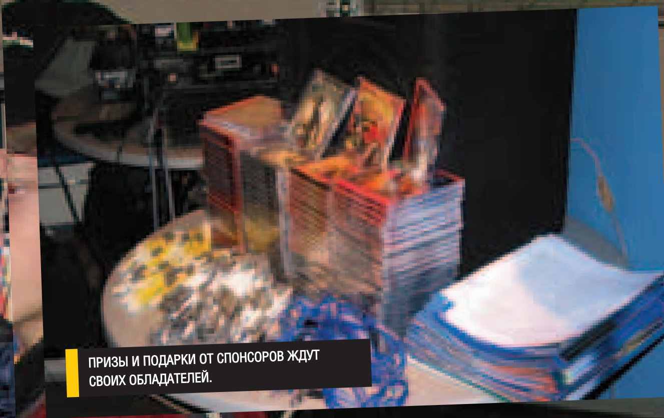
Более 300 участников в Москве, Санкт-Петербурге и Екатеринбурге сразились за звание лучшего стрелка в Far Cry. В результате шестичасового марафона и последовавшей за ним финальной онлайн-битвы определился чемпион, которому достался мощный современный компьютер. Но об этом чуть позже, а сейчас мы расскажем, как развивались события на столичном этапе соревнований.

Московские отборочные, проходившие в интернет-центре VikaWeb, собрали 57 человек, многие из которых уже засветились на предыдущих праздниках, устраиваемых (game)land. Однако Far Cry – номинация новая, и навыки, приобретенные в соревнованиях по другим играм, здесь не работали; начинать тренироваться приходилось с нуля. Тем не менее, большинство геймеров показали очень высокий уровень мастерства.

Состязания проходили в режиме Deathmatch Free For All, то есть каждый сам за себя. Участники были разбиты на семь групп по 8-9 бойцов. В первом раунде по жребию выпала карта mp_radio. Один матч длился 15 минут, и по истечении отведенного времени определились лидеры в своих восьмерках. Далее последовало еще несколько туров, в результате которых выявились 9 претендентов на путевки в финал. Итоговая заруба состоялась на карте mp_surf и отли-



КАКИЕ СОСРЕДОТОЧЕННЫЕ ЛИЦА У НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ! НУ ЧЕМ НЕ БУДУЩИЕ ЧЕМПИОНЫ?



ПРИЗЫ И ПОДАРКИ ОТ СПОНСОРОВ ЖДУТ СВОИХ ОБЛАДАТЕЛЕЙ.



СЛОВО ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ОЛЕГУ ЛОШКОВУ, МЕНЕДЖЕРУ ПО МАРКЕТИНГУ ИЗ GIGABYTE.







ГЕНЕРАЛЬНЫМ СПОНСОРОМ ЧЕМПИОНАТА – ИЗВЕСТНАЯ КОМПАНИЯ GIGABYTE.



В ПИТЕРСКОМ КЛУБЕ «5.3 GHZ» БОЙЦЫ ВОЕВАЛИ НА СПЕЦИАЛЬНЫХ КРЕСЕЛАХ DE LUXE.



Cool-M же, наоборот, добывал фраги с помощью одного типа оружия – пистолета Desert Eagle, что выглядело весьма оригинально.





ОЛЕГ ЧИСТЯКОВ (СЛЕВА) И АЛЕКСАНДР ПУСТЫГИН (СПРАВА) ЗАЖИГАЛИ В МОСКВЕ.



ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ ТУРНИРА, POLOSATIY, ДАЕТ УЧАСТНИКАМ ПОСЛЕДНИЕ НАСТАВЛЕНИЯ.

чалась бескомпромиссной и отчаянной борьбой. Ведь только два игрока получали право сразиться за главный приз турнира. Этими счастливчиками стали Олег Чистяков (Survivor), занявший первое место в московской квалификации, и Александр Пустыгин (Cool-M). Последнему до победы не хватило трех очков.

Немного о ходе битвы. Новоиспеченный чемпион применял в бою разнообразную тактику, пользуясь всеми типами автоматов, гранатометом и станковым пулеметом, установленным на катерах и на земле. Cool-M же, наоборот, добывал фраги с помощью одного типа оружия – пистолета Desert Eagle, что выглядело весьма оригинально.

В екатеринбургском клубе «Омут» и питерском «5.3 GHz», куда сотни геймеров стягивались с раннего утра, бои были не менее напряженными, чем в Москве. Каждый жаждал победить и в суперфинале защищать не только свое доброе имя, но и честь родного города. К 18.00 победители в каждом клубе были определены…

На сладкое зрителям оставался решающий матч по Интернету, в котором за звание всероссийского чемпиона по Far Cry мерились силами призеры отборочных каждого из городов. Шестеро самых достойных разыграли навороченный компьютер на карте mp_surf. По истечении отведенных на финал двадцати минут больше всех очков набрал Алексей Мамылов aka Plum-cake из Екатеринбурга.

В то время как геймеры выясняли отношения, находясь перед экранами мониторов, организаторы устраивали для пришедших гостей различные конкурсы и викторины. Было разыграно множество ценных призов: новейшие игры от «Буки», свежие журналы и памятные сувениры от (game)land, а также подарки от генерального спонсора турнира компании Gigabyte и спонсоров компаний NVIDIA, Kingmax и IRIVER. В тот день никто не отправился домой с пустыми руками. ■

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

MagicAClock 1.01

http://dvvsoft.gracebyte.com

Симпатичные цифровые часы с функциями будильника имеют два вида отображения – «большое» и «маленькое». Мелодии звонка могут быть в любых форматах звуковых файлов (mid, mp3, wav). Из приятных мелочей – наличие календаря.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1327 Кбайт

CheatsNote 1.24

http://www.igrok.info/cheatsnote/

Верный друг каждого геймера; в его базе данных коды, прохождения и секреты более чем к 4000 игр. Для работы подключения к сети не требует, выход в Интернет нужен лишь для загрузки обновлений с сайта производителя.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 2235 Кбайт

«Сборник иконок» 7.0

http://www.wmaster.h14.ru

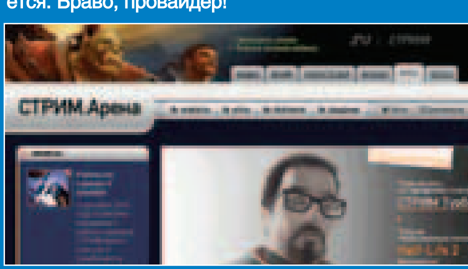
Сборник 250 иконок. Главное отличие от подобных собраний – иконки не «слизаны» с Интернета, а присланы автору пользователями и отобраны им «на самый привередливый вкус». Есть практически все темы – мульты, игры и т.д.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 488 Кбайт

ВСЕ >

«СТРИМ.Арена» – пока бесплатно?

«МТУ-Интел» продолжает агрессивную кампанию по продвижению «СТРИМ'а» – высокоскоростного доступа в Интернет по технологии ADSL. Корпоративный игровой портал «СТРИМ.Арена» пополнился серверами «народных игр»: Counter-Strike, Team-Fortress (мод Quake 1 середины 90-х), «Ил-2 Штурмовик». В планах FarCry и другие сетевые хиты. Если зарегистрировать услугу «Игровой портал», то трафик на этих серверах не учитывается. Браво, провайдер!



БЕРЕГИ КОНТЕНТ СМОЛОДУ

С октября 2004 года в Рунете работает забавный проект – myContent.ru (http://mycontent.ru). Это сервер для удаленного сохранения так называемого «мобильного контента», то есть всего того, что большинство современных сотовых телефонов позволяют загрузить за деньги (Ява-игры, мелодии, картинки). Такого рода «контент» обычно сохраняют лишь в телефоне, и в случае поломки, утери или смены телефона восстановить загруженное содержимое (без повторной покупки) невозможно. Общая же его стоимость иногда сравнима или даже превышает цену самого аппарата. Так что теперь проблему утери файлов для всех растяп, не научившихся сопрягать мобильник с компьютером, решает myContent.ru. Владелец мобильного телефона регистрируется и создает личный архив «мобильного контента» (до 5 Мбайт). Если что-то приключается, этот архив может быть в любое время загружен в телефон через Wap-сайт по специальной ссылке, содержащей идентификатор пользователя и его код.

МУЗЫКА КОНЧАЕТСЯ, ОЧЕРЕДЬ ЗА КИНО

Исследование, проведенное «Организацией экономического сотрудничества и развития» (Organization for Economic Cooperation and Development) и охватившее 30 индустриально развитых стран, выявило новую тенденцию в пристрастиях пользователей сети. В 2004 году, впервые за всю историю Интернета, доля музыки (mp3-файлов) в общем объеме скачиваний уменьшилась с 63% (2002 год) до 48%. В результате этого на первое место «по совокупности» вышли программы, включая порнографию (25%) (в исследовании эти сегменты почему-то не разграничены!), и кинофильмы (27%). Такое положение дел серьезно встревожило голливудские кинокомпании, которые не хотят стать следующими после звукозаписывающих фирм жертвами неконтролируемого обмена файлами. Между тем широкое распространение высокоскоростного доступа и файлообменных сервисов (Kazaa, Grokster, Morpheus и т.д.) уже привело к тому, что каждый 4-ый пользователь Интернета хотя бы раз в жизни скачивал видео- или кинофильм. Понятно, что все это грозит финансовыми потерями в киноиндустрии: пользователям Интернета просто нет смысла тратиться на покупку фильмов, если их можно свободно скачать с другого компьютера.

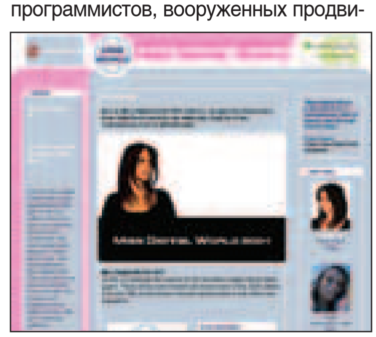
Точно такая же картина наблюдается и в области программного обеспечения и порнографии. В «программно-эротическом» секторе быстрее растет и пиратство. Количество скачанного ПО, всякого рода порнофильмов и графических файлов за последние два года увеличилось более чем вдвое, сообщает BizReport (http://www.bizreport.com/news/7607).

МИЛИЦЕЙСКИЕ МОНИТОРЫ УЖЕ В ИНТЕРНЕТЕ

В Петрозаводске заработала уникальная для России система видеонаблюдения за правопорядком на улицах города. С помощью специальных видеокамер за всем происходящим могут круглосуточно следить не только дежурные городского УВД, но и весь мир через Интернет. Каждая камера поворачивается на 360 градусов и имеет 25-30-кратное приближение. Зона обзора – до 2 километров в диаметре, а с пятисот метров можно различить номер автомобиля.
Чтобы вместе с петрозаводской милицией наблюдать за потенциальными преступниками в режиме реального времени, достаточно зайти на сайт местного провайдера в раздел «Живая камера» (http://www.sampo.ru/live) и выбрать желаемый ракурс. Местные власти уверены, что обилие камер (планируется довести их число до 15) и громадное число наблюдающих не только распугает преступников, но и привлечет в город туристов, увидевших «в онлайне» достопримечательности столицы Карелии.

MISS DIGITAL WORLD 2004

3 декабря в Интернете завершилось голосование за самую красивую виртуальную модель. Инициаторами были итальянцы, начинание нашло широкий отклик, и сегодня на http://www.missdigitalworld.com можно обнаружить изрядную коллекцию цифровых девушек (20 шт.). Все они не существуют в реальности, их фотографии и видеоролики – плод творческого вдохновения художников и программистов, вооруженных продви-



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Около 80 тысяч компьютеров Министерства трудоустройства и пенсий Великобритании вышли из строя во время планового обновления операционной системы Windows NT 4.0.

...Из 8 миллионов населения Болгарии 77% никогда не подключались к Сети, при этом 23% из них вообще не понимают значения слова «Интернет».

...Количество зарегистрированных доменных имен в Интернете достигло рекордной величины в 64.5 млн. По сравнению с концом 2003 г. рост составил 7%. Последний раз такие темпы роста регистрации доменных имен были в конце 90-х годов, в период бума так называемых «дот-комов».

...Доменная зона RU вошла в тридцатку самых массовых и наиболее активно развивающихся доменных имен мира, состоящих из двух букв.

...Согласно оценкам специалистов по сетевой безопасности, сегодняшняя «вирусная обстановка» в Интернете такова, что не пройдет и 20 минут, как систему с непропатченной Windows поразят первые вирусы. В 2003 году это время составляло 40 минут.

...Российский хакер Евгений Сушков – создатель первого червя для мобильных телефонов Cabir – оштрафован судом за нелегальную деятельность на 3 тысячи рублей.

...Крупнейший интернет-торговец, американская компания Amazon.com проиграла в Ростовском арбитражном суде дело о своей торговой марке местной фирме «Амазон», торгующей водоочистительными фильтрами.

...Разработана технология, которая определяет у пользователя наличие блокировщика всплыва-

Мини-игры.

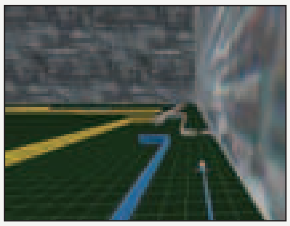
Наш выбор

Любители мини-игр, обратите внимание на Armagetron. Эта реинкарнация Диcенеевского Tron'a (1982) скрывает ураганный геймплей. Особенно в Интернете – до 17 геймеров на каждом из серверов! Отметим и Sinjid's battle arena – не один час веселого времяпрепровождения гарантирован.

ARMAGETRON

http://armagetron.sourceforge.net

Гонки на «светоциклах», позади которых вырастает непроходимая стена. Оппонентов надо заставить расшибиться, а самому уцелеть. Это трудно, особенно при условии, что повороты делаются под прямым углом, а ускоряешься лишь рядом со стенкой. Инсталлятор невелик – 1.2 Мбайт.



SPOT THE DIFFERENCE

(http://www.2flashgames.com/f/f-426.htm)

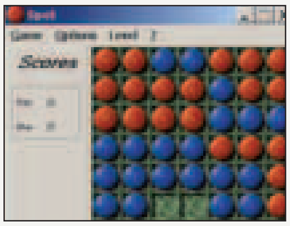
Помните детские забавы – найти отличия в двух, на первый взгляд одинаковых картинках? Теперь это, да еще и на протяжении 8 уровней, могут делать взрослые в рабочее время. Правда, «отщелкать» мышкой 5 отличий им придется за короткое время и на весьма сложных изображениях.



SPOT

(http://www.romanpolyakov.narod.ru/Spot.html)

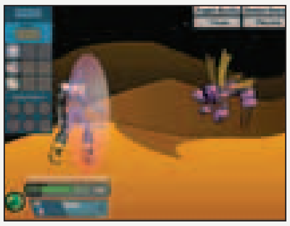
Логическая игра с 7 уровнями сложности. Первый – куда ни шло. Второй – терпимо. С остальными справятся лишь самые умные из читателей. Играем с компьютером или вдвоем – ставим фишки, стараясь перекрасить фишки соперника. Выигрывает тот, у кого осталось больше фишек.



SINJID'S BATTLE ARENA

http://www.mofunzone.com/popups/sinjidsbattlearena.shtml

Самая настоящая ролевая игра. Все как во взрослых RPG – у воина-мага есть характеристики (сила, здоровье, ловкость и т.д.), которые растут с набором опыта. Бои приносят деньги, на которые покупают оружие, броню и магические заклинания, а также развивают боевые навыки.



ФАКТ

В 2004 году IT-специалисты ОАО «Российские железные дороги» отразили 5 тысяч хакерских атак на свои информационные системы и телекоммуникационные сети, грозившие ущербом в 1 млрд. рублей...

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Date X Pro 1.7

http://www.dekan.ru

Эта жутковатая программка определяет продолжительность жизни человека и даже... точную дату и предположительную причину его смерти. Всем курильщикам, жителям мегаполисов и любителям выпить использовать не рекомендуется!..

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1080 Кбайт

«Детектор лжи для гостей» 1.0

http://www.dekan.ru

Это не реальный детектор лжи, а его «умный» имитатор. Однако с его помощью вы можете проверять друзей, родственников и знакомых. Мнения пользователей об этой утилите разделились примерно поровну между «за» и «против».

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 930 Кбайт

ВСЕ >

нутыми программными средствами. Необычный конкурс красоты продолжался почти весь 2004 год, и вот теперь победителя и его модель ждет вожделенный золотой брусок стоимостью в $5000. Отрадно, что присуждать главный приз будем именно мы с вами. Ведь голосовать за самую красивую девушку мог любой, кто заходил на http://www.missdigitalworld.com, присылал sms'ки, факсы или просто звонил по телефону. На момент написания этой заметки лидировала брюнетка Katty ko из Чили (она и победила. – *Прим. ред.*). Ее «90-60-90», фотосессия и клип-триллер произвели наибольшее впечатление на аудиторию. На втором месте шла итальянка Далила («80-60-90»).

ГРОМКИЙ ВЫСТРЕЛ МЫШКОЙ

Джон Локвуд, охотник-профессионал из Техаса (США), решил дать любителям компьютерных игр шанс пострелять и даже поубивать по-настоящему, просто щелкая мышкой. К делу он подошел серьезно. На его ранчо к Интернету уже подключены ружья 22-го калибра, организована запись развлечения на DVD, наняты помощники, которые будут в реальном времени консультировать стрелков по электронной почте или ICQ. Все это доступно через live-shot.com (http://live-shot.com). С января 2005-го года стрельба будет вестись по бумажным мишеням (10 выстрелов – $5.95). Пробитую мишень и DVD с видеоотчетом о развлечении, за отдельные деньги, будут высылать желающим. А примерно через год Локвуд планирует расширить бизнес и позволить поклонникам виртуальной стрельбы убивать живую дичь – козлов, антилоп и диких свиней. Это удовольствие обойдется дороже – примерно $50 за час.

ЕСЛИ С ТОБОЙ ЗАГОВОРИЛ КОМПЬЮТЕР...

Открыт очередной компьютерный червь по имени Amus, поражающий системы под управлением Windows XP. В этом не было бы ничего необычного, если бы не одно «но». Amus «разговаривает» с пользователем! Его встроенное англоязычное аудиосообщение выдает следующую тираду: «Привет, я вернулся. Меня зовут мистер Хамси. Я вижу тебя. Ха-ха-ха. Иди к туркам. Я чищу твой компьютер. Пять, четыре, три, два, один. Пока». Самое неприятное, червь не врет. После загрузки операционной системы он стирает критически важные DLL- и INI-файлы. Распространяется же вредоносная «говорилка» обычным способом – через электронную почту. Микко Хиппонен, глава департамента антивирусных исследований F-Secure (http://www.f-secure.com), сообщая о новом паразите, замечает: «Многие пользователи ошеломлены тем, что слышат фразу «я вижу тебя». Это первый из известных червей с аудиосообщением, он довольно прост и написан на Visual Basic». ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

ющих окон и, в случае обнаружения такового, автоматически конвертирует pop-up окно в альтернативный и не блокируемый формат.

...Более 2 млрд. человек на планете живут без электричества.

...Школьники, регулярно общающиеся с компьютером, хуже успевают по математике. Кроме того, у них наблюдаются проблемы с чтением.

...Новейшим истребителем США F-22 Raptor смог управлять выращенный в пробирке крысиный мозг.

...66% музыкантов и исполнителей считают, что, невзирая на файлообменные сети, Интернет помог им обогатиться.

...Средняя продолжительность жизни мужчин в России на 15-19 лет меньше, чем в развитых странах. По этому показателю наша страна занимает 138-е место в мире.

...К концу нынешнего года автомобильный парк Москвы составит более 2.5 млн. легковых машин.

...В среднем каждый англичанин отправляет 41 sms'ку в сутки.

...Неподалеку от острова Кипр обнаружены убедительные доказательства истинного местоположения легендарной Атлантиды.

...Установлено, что люди используют различные области мозга, когда лгут и говорят правду. При этом врунам приходится активизировать семь областей мозга, а всем остальным – только четыре, то есть, мозгу требуется больше усилий для выдачи неправды.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **Washington ProFile** (http://www.washprofile.org), **NEWSru.com** (http://www.newsru.com), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

Address СИ://НОВОСТИ.ОНЛАЙН/178/ АНДРЕЙ КОРНЕЕВ~/VOLGER-M@MAIL.RU/

ЛИСА, ОСЛИК И ДРУГИЕ БРАУЗЕРЫ

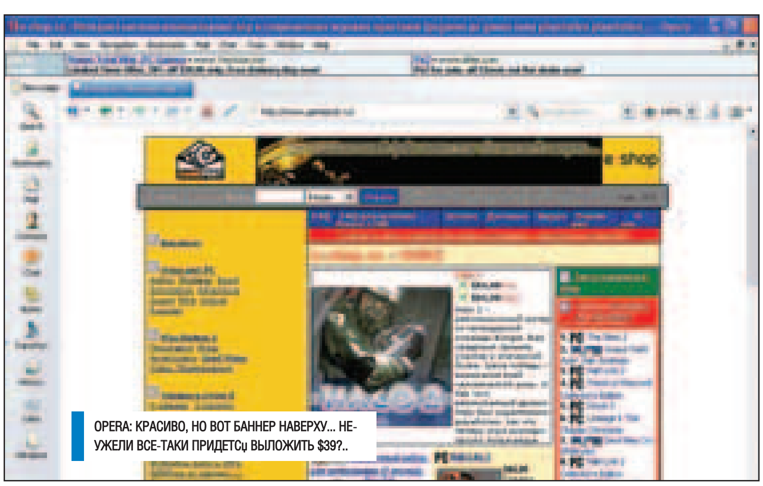
Почему люди начинают задумываться об использовании нового браузера? Одни исходят из соображений безопасности, поскольку в Internet Explorer (или просто IE, «ослике») то и дело находят новые «дыры», другие хотят больше функциональных возможностей, кому-то не нравится, как «ослик» загружает или сохраняет странички. Так все-таки стоит ли выбирать другой браузер? И если «да», то какой? Мы решили рассмотреть наиболее интересные альтернативы, их сильные и слабые стороны.

Opera 7.54

http://www.opera.com

- **Инсталлятор**: 3.5 Мбайт без JAVA / 16.25 Мбайт с JAVA
- **Условия распространения**: Shareware / $39
- **Оценка**: 9

Пожалуй, можно без преувеличения сказать, что перед нами самый быстрый обозреватель из всех ныне существующих. Отличительная особенность Opera в том, что просматривать страницу можно по мере загрузки, а не ждать, пока она полностью «проявиться» на экране, как в IE. Очень удобно реализована функция открытия страниц в отдельных вкладках, но если открыть их достаточно много, то «корешки» становятся мелкими и трудно читаемыми; в этом случае приходится ориентироваться по всплывающим подсказкам. Стоит упомянуть и про автоматическое восстановление случайно закрытого окна или «накрывшегося» в результате зависания программы. Да, Opera иногда зависает, это бывает очень редко, но все же случается. Если разрешить автоматическое восстановление закрытых окон, неудобства будут сведены к минимуму. Перемещение кнопками «вперед» и «назад» между просмотренными страницами осуществляется мгновенно, в отличие от IE, который вновь начинает подгружать недавно просмотренные странички. Очень удачно реализована функция поиска. Из раскрывающегося списка в правом верхнем углу браузера выбираем «найти на этой странице» и прямо в данном поле набираем запрос. По мере ввода программа сама начинает выделять нужный фрагмент, а чтобы продолжить поиск по всей странице, просто жмем Enter. Есть у Opera и несколько существенных минусов. Во-первых, некорректная работа с кодировками. На некоторых сайтах русский текст отображается неверно, и кодировку приходится указывать вручную из меню «Вид – Кодировка». Другая загвоздка – неудобное сохранение страниц. Конечно, здорово, что Opera сохраняет то, что Explorer сохранять наотрез отказывается (вспомните его сообщение «Не удается сохранить страницу»). Каждый пользователь IE сталкивался с подобной проблемой и, решая ее, либо добавлял такие странички в «Избранное», либо копировал их, например, в MS Word. Но есть у «Оперы» и свои подводные камни: все странички, их оформление и контент сохраняются «по умолчанию» в одно место! Вот это уже слишком – через короткий промежуток времени разобраться в каше из сотен файлов и понять, «что к чему», будет непросто. Поэтому, пользуясь Opera, заводите отдельную папку, где будете сохранять нужные страницы. И учтите, файл страницы не имеет непосредственной связи с рисунками и другими элементами. Если его скопировать в другое место, остальные файлы сами не переместятся вслед за ним... Итог таков: Opera – неплохой, но не лишенный недостатков браузер.



OPERA: КРАСИВО, НО ВОТ БАННЕР НАВЕРХУ... НЕУЖЕЛИ ВСЕ-ТАКИ ПРИДЕТСЏ ВЫЛОЖИТЬ $39?..



В NETSCAPE ДАЖЕ ЛЮБИМЫЕ САЙТЫ МОГУТ ВЫГЛЯДЕТЬ НЕПРИВЫЧНО.

Netscape 7.2

http://www.netscape.com

- **Инсталлятор**: 24.2 Мбайт
- **Условия распространения**: Freeware
- **Оценка**: 7

В свое время Netscape был «главным браузером» Интернета, но под натиском IE сдал свои позиции. В принципе, этот обозреватель неплох, хотя и имеет ряд изъянов. Первое, что бросается в глаза, это размер дистрибутива – настоящая махина в 24 мегабайта! Зато чего тут только нет: почтовый клиент, чат, менеджер загрузки файлов и еще много-много всего (правда, Opera с похожим набором возможностей занимает гораздо меньше места). В версии 7.2 кое-что из «базовой комплектации» было удалено, например, проигрыватель WinAmp, благодаря чему дистрибутив слегка «похудел» по сравнению с ранними релизами. Страницы можно открывать как в окнах, так и в отдельных вкладках. Внешнее оформление браузера оставляет приятное впечатление, к тому же его можно изменять, устанавливая «шкурки» (skins). Страницы в Netscape выглядят несколько иначе, чем в IE, можно сказать, что у этого браузера свой стиль оформления. Минусов немного. Некоторые сайты загружаются дольше, чем в IE, но отображается все корректно, за исключением вечных проблем с русскими кодировками.

Сохраняет страницы Netscape аккуратно, параллельно с файлом страницы создает папку, куда складывает весь контент. При перемещении файла страницы, эта папка следует за ним. Сам процесс сохранения, как и в Opera, занимает лишь несколько секунд, в отличие от IE. Есть функция блокировки выплывающих окон. В целом браузер оставляет приятное впечатление.

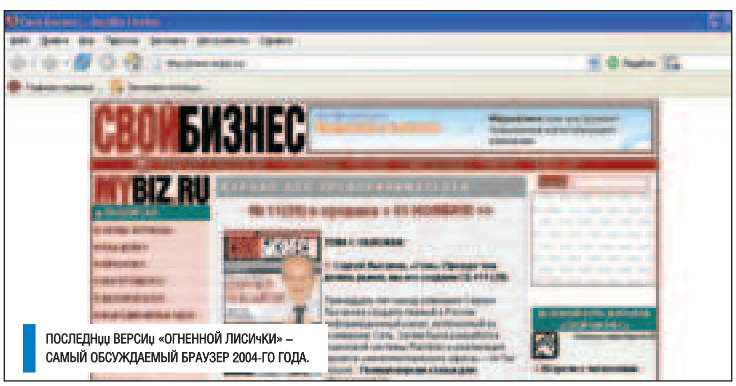
FireFox 1.0 Final

http://www.mozilla.org

- **Инсталлятор**: 4.94 Мбайт
- **Условия распространения**: Freeware
- **Оценка**: 9

Ура, Mozilla Foundation наконец-то выпустила финальную версию долгожданного FireFox! По исследованиям WebSideStory, спустя месяц после релиза доля Internet Explorer на рынке браузеров сократилась на 1% – впервые за последние 5 лет. Стремительный взлет FireFox определяется надеждами пользователей на высокий уровень безопасности этого браузера. Барт Декрем (Bart Decrem), представитель компании Mozilla Foundation, отмечает, что число закачек FireFox начало расти еще в феврале этого года, после выхода версии 0.8. Но основной скачок случился летом, когда после обнаружения очередной «дыры» в IE специалисты из группы быстрого реагирования по вопросам информационной безопасности CERT (Computer Emergency Rresponse Team) порекомендовали пользователям перейти на альтернативные программы. Сегодня загружено уже свыше 8 миллионов копий FireFox. Что же касается самой программы, то ее интерфейс очень удобен и при

этом не содержит никаких излишеств. Открывает странички «Огненная лиса» довольно быстро: Opera и FireFox в этом плане не уступают друг другу.
Страницы можно просматривать в отдельных вкладках или окнах. При их сохранении, которое происходит мгновенно, контент и картинки складываются в отдельную папку, при этом сохраняется связь между всеми файлами. Что особенно удобно, сохраненные страницы корректно отображаются при просмотре их в других браузерах. Так что вывод очевиден: FireFox – это самый перспективный браузер из всех, представленных на рынке.


ПОСЛЕДНЯЯ ВЕРСИЯ «ОГНЕННОЙ ЛИСИЧКИ» – САМЫЙ ОБСУЖДАЕМЫЙ БРАУЗЕР 2004-ГО ГОДА.

MyIE2 1.1.067

http://www.myie2.com/

- **Инсталлятор**: 1.78 Мбайт
- **Условия распространения**: Freeware
- **Оценка**: 7

Это не отдельный браузер, а дополнение к Internet Explorer, существенно расширяющее его функциональность. Из главных особенностей стоит отметить возможность открывать страницы во вкладках в верхней части окна. При этом допустимо открытие страниц и в новых окнах. Внешний вид MyIE легко разнообразить благодаря большой коллекции «шкурок».
У MyIE множество дополнительных настроек. Очень интересна функция управления с помощью мыши. Зажав правую кнопку и переместив курсор, например, вниз, мы откроем новое окно, а передвинув курсор вниз-вправо закроем его и так далее. Таким образом, можно сэкономить массу времени, отдавая основные команды лишь перемещением курсора.
В MyIE предусмотрена блокировка выплывающих окон, опасных элементов страниц и открытия окон с одинаковыми адресами. В верхнем правом углу обозревателя есть строка быстрого поиска, найденный фрагмент подсвечивается на странице желтым цветом. На некоторых страницах можно менять цвет фона для более комфортного их просмотра, предусмотрена установка дополнительных плагинов, а на http://www.myie2.ru лежит локализованная версия. Еще один плюс MyIE – нетребовательность к ресурсам.
Сохраняет страницы MyIE выборочно, некоторые – довольно долго. Других серьезных недочетов не выявлено, фактически это тот же IE, но с расширенными возможностями. ■


MYIE – СТАРЫЙ-ДОБРЫЙ INTERNET EXPLORER ПРОСТО НЕ УЗНАТЬ!

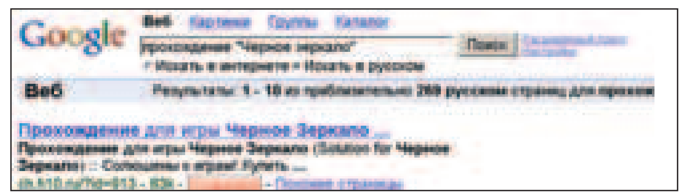
УГОЛОК НОВИЧКА



petro_savage@sampo.ru: Уже второй месяц играю в Интернете в «Контру». Познакомился с другими игроками, многие из которых состоят в кланах. И теперь хочу создать свой клан, так как меня не приняли в тот, куда хотел записаться. А поскольку я не из клана, то сильные игроки со мной не играют. Что мне нужно для этого, кто и где регистрирует кланы в Петрозаводске? Петр...

О: Петр, подумайте хорошенько, нужен ли вам собственный клан? Думается, вас не приняли ни в один клан именно потому, что вы еще не очень сильный игрок. Так что, может, стоит еще немного потренироваться и попробовать вступить в «готовый» клан попозже? Ведь торопиться с созданием собственного клана, особенно состоящего из слабых игроков, смысла нет. Возможно с вами, как «новым кланом» и станут играть, но будут регулярно побеждать, а при отсутствии мотивации объединение геймеров, как показывает опыт, быстро разваливается. Впрочем, решение за вами. Для начала могу порекомендовать очень хороший материал на тему создания, денежного содержания и управления кланом в Counter-Strike. Он написан заслуженным «клансменом» [lamer]Barmaglot на основе собственного опыта и находится по адресу http://cs.gameguru.ru/stats_clan.htm. Внимательно почитайте и подумайте, следует ли торопиться с созданием клана, тем более что их ни в Петрозаводске, ни в Москве регистрировать не надо.

asoboleva@mail.ru: Купила игру «Черное зеркало». Все обошла, собрала кучу предметов, фотографию склеила (но куска не хватает...), а из замка выйти не могу. Пробовала два раза начинать с начала – не помогает, просто схожу с ума! Может, диск с игрой бракованный? Доступа в Интернет у меня пока нет, это письмо попросила переслать знакомую. Лена...



О: Очень похвальное желание пройти игру самостоятельно! Но такой сложный квест, как «Черное зеркало», не каждому по силам. Если бы вы имели доступ в Интернет, то все было бы куда проще. Достаточно набрать в поисковике «Яндекс» (http://www.yandex.ru) или Google (http://www.google.ru) заветные слова «прохождение» и «Черное зеркало», как первая же найденная ссылка приведет вас к искомому файлу – подробному описанию всех действий игрока на пути к финалу. Но поскольку доступа в Сеть у вас пока нет, то можно поступить двумя способами. Попросить кого-то найти и скачать для вас прохождение «Черного зеркала», или же поискать на диске к этому номеру журнала программку . Там есть немало прохождений игр на русском и английском языках.

guenther@hotmail.com: Я скачал из Интернета файл – симулятор казино. Кликнул по нему мышкой, он начинает устанавливаться, затем все прерывается и появляется сообщение типа: «Не является приложением Win32». И больше ничего не происходит! Я скачивал несколько раз, но ничего не меняется. А так хочется попробовать поиграть в казино! Олег...

О: Надеюсь, Олег, у вас стоит антивирусная программа, и вы проверяете все скачанные из Интернета и полученные по электронной почте файлы «на вирусы», прежде чем щелкаете по ним мышкой? Если вирусов нет, то проблема, скорее всего, в том, что самораспаковывающийся архив скачался не до конца или с ошибками. Такое случается. Прежде чем качать файл еще раз, стоит очистить кэш браузера (там может сохраняться дефектная копия файла). Делается это в меню «Сервис» – «Свойства обозревателя», где на вкладке «Общие» в разделе «Временные файлы Интернета» жмем кнопку «Удалить файлы». Теперь можно попытаться заново скачать файл с этого сайта. Если ничего не выйдет, то, возможно, файл на этом сайте находится в поврежденном состоянии. В этом случае можно попытаться найти и скачать эту программу с какого-то другого сайта («зеркала»). ■







ЯРКИЕ КОВРИКИ VERBATIM ДЛЯ МНОГИХ СТАЛИ ПАМЯТНЫМ ПОДАРКОМ ВТОРОГО ДНЯ ЧИТАТЕЛЕЙ (GAME)LAND

ПИТЕР

(заметки Ксю)

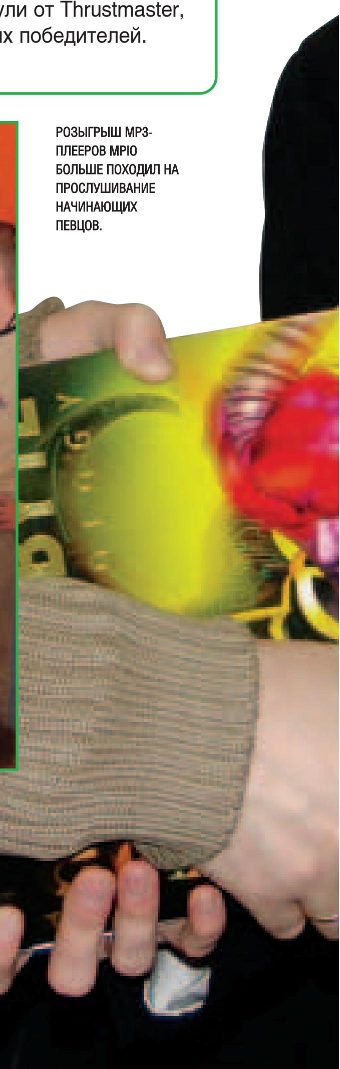
Уже в десять утра в питерском CafeMax собралась огромная толпа читателей, к стойке регистрации выстроилась длинная очередь. Получившие личный номер отправлялись по лестнице на второй этаж, где должны были пройти турниры. Парни и девушки желали пообщаться с представителями своих любимых журналов, и их мечта сбылась: в город на Неве приехал Евгений Малеев, заместитель главреда «PC ИГР», и другие работники нашего издательства. К двенадцати часам дня, когда началась торжественная часть, интернет-центр напоминал футбольный стадион во время финального матча Лиги чемпионов. Горящие глаза, поднятые ввысь руки, скандирование названий любимых журналов, компаний-спонсоров, и задорный смех. Что характерно, читатели не расходились до самого последнего боя турнира по Counter-Strike, в котором, к сожалению, питерский победитель не участвовал по техническим причинам. Но мы склонны думать, что выигранная им PS2 с EyeToy надолго отвлечет его от оттачивания навыков игры на DeDust'е. Довольно неожиданным для нас стало большое число желающих поучаствовать в турнире по Need for Speed Underground. На кону были рули от Thrustmaster, которые к вечеру нашли своих победителей.

СОРЕВНОВАНИЯ ПО NFS UNDERGROUND ТРАДИЦИОННО ПРОХОДИЛИ ПРИ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКЕ КОМПАНИИ THRUSTMASTER





РОЗЫГРЫШ MP3-ПЛЕЕРОВ MPIO БОЛЬШЕ ПОХОДИЛ НА ПРОСЛУШИВАНИЕ НАЧИНАЮЩИХ ПЕВЦОВ.



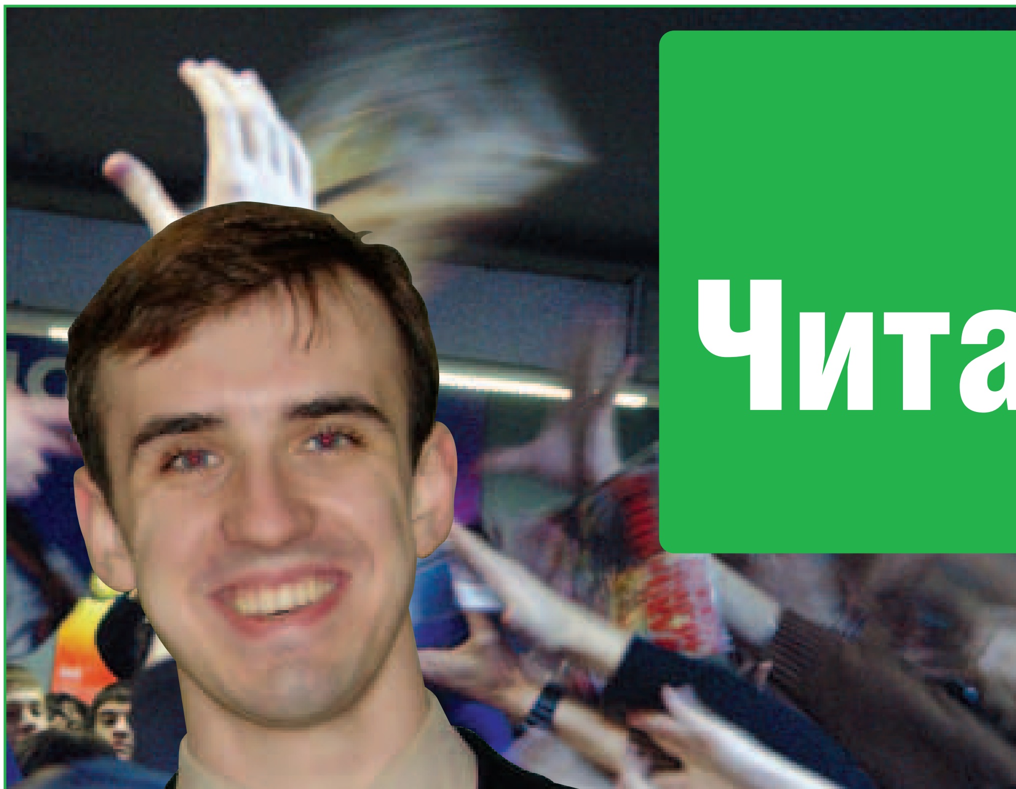
МГУ

(заметки Врена)

В двух московских интернет-центрах Cafemax помимо соревнований по компьютерным дисциплинам были еще и консольные. Опять же по техническим причинам (куда же без них) турнир по Burnout 3: Takedown провести не удалось, и его оперативно заменили на Soul Calibur 2. Впрочем, читателей «Страны Игр» это отнюдь не смутило, благо все они пришли не состязаться с мегапрофессионалами, а просто поиграть. Некоторые участники и вовсе увидели этот файтинг впервые в жизни, и перед началом боев просили судей показать, где же тут находится кнопка блока. Победителю досталась консоль PlayStation 2.

Одновременно с этим любители компьютерных игр вовсю рубились в Counter-Strike и Need for Speed Underground. Им, как и участникам турнира по Soul Calibur 2 в качестве призов вручали консоли PlayStation 2. Проигравшие, а также простые зеваки тем временем пытались выиграть менее серьезные призы в зажигательных конкурсах, смеялись над шутками остроумного ведущего, а также брали автографы у Константина Говоруна (редактор «СИ»), Владимира Рыжкова (главный редактор CGW RE) и Романа Тарасенко (всеми любимый Полосатый). Впрочем, наивным читателям было все равно, у кого брать автографы – под их горячую руку попали судьи турнира по Soul Calibur 2, а также просто хорошие знакомые работников «СИ», обретавшиеся поблизости от знаменитостей.

День Читателя 2 Часть



ЭТО НЕ ОЧЕРЕДНАЯ СЕРИЯ RESIDENT EVIL, КАК ВЫ ВОЗМОЖНО ПОДУМАЛИ. МЫ ВСЕГО ЛИШЬ ПО ГЛУПОСТИ РЕШИЛИ РАЗДАТЬ ПАЧКУ ЖУРНАЛОВ.

27 ноября, как и обещали, мы вновь собрали десятки своих самых активных читателей в стенах трех интернет-центров Cafemax. Как и в прошлый, раз праздник перешагнул за границы Москвы, сделав возможным встречу редакции с питерскими читателями. Естественно, в действии приняли участие не только мы (редакция «СИ»): весь наш «игровой сектор» присутствовал в полном составе: «PC ИГРЫ», «Путеводитель» и CGW RE. Однако находиться во всех местах одновременно мы пока еще не научились, потому пришлось поделить места дислокаций между сотрудниками. Одни отправились в МГУ, другие на Пятницкую, и лишь немногим досталась поездка в Питер. Читайте заметки очевидцев, смотрите фотографии и готовьтесь к Дню Читателя 3.



ВОЛЕЮ СУДЬБЫ ДМИТРИЙ ГЛИВА (МОСКВА) СТАЛ ОБЛАДАТЕЛЕМ НЕ ТОЛЬКО LCD-МОНИТОРА (ЗА ПОБЕДУ В ОТБОРОЧНЫХ НА ПЯТНИЦКОЙ), НО И МОЩНЕЙШЕЙ ВИДЕОПЛАТЫ GIGABYTE RADEON X800 PRO – ГЛАВНОГО ПРИЗА «ДНЯ ЧИТАТЕЛЯ».





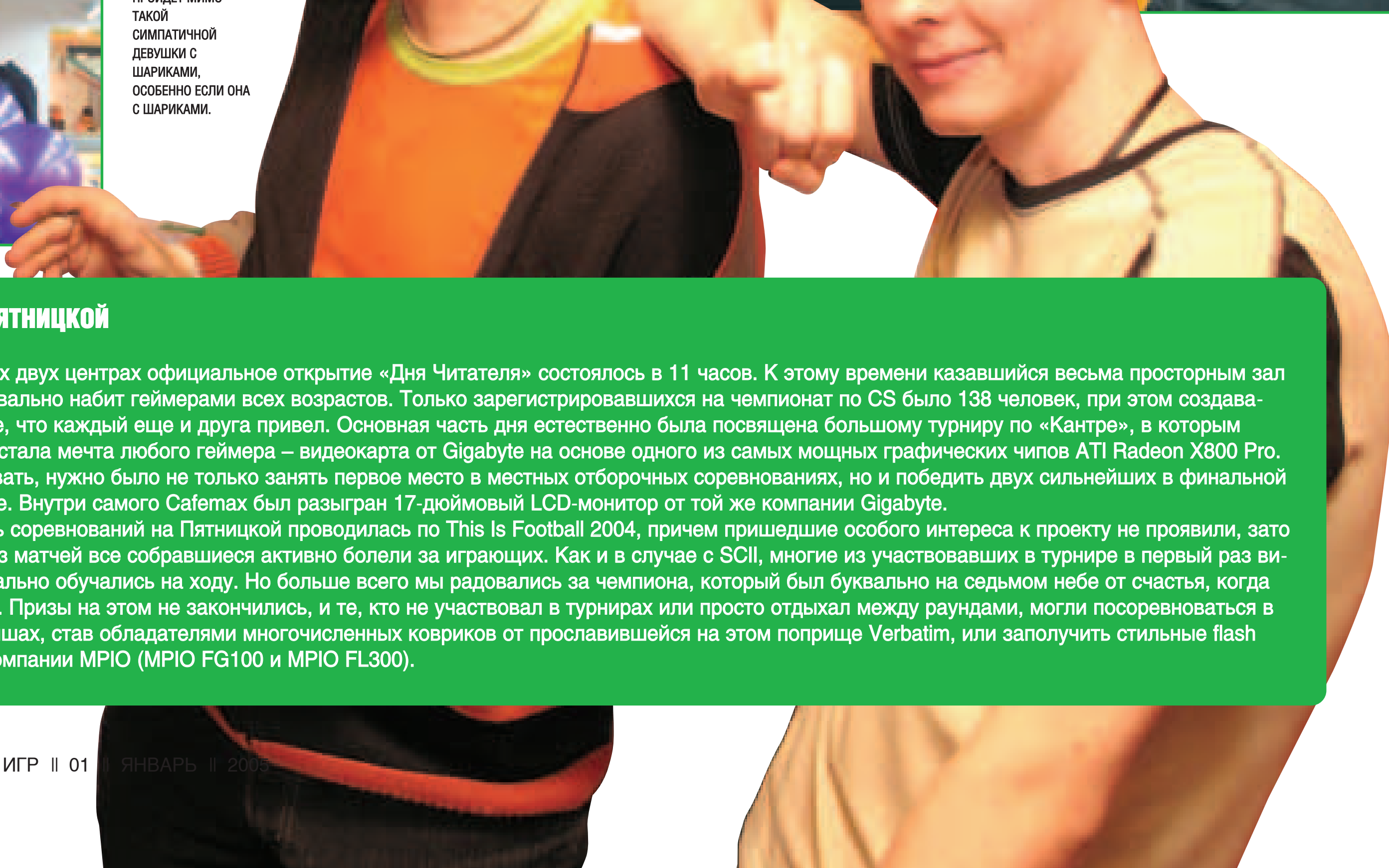








КАКОЙ ФОТОГРАФ ПРОЙДЕТ МИМО ТАКОЙ СИМПАТИЧНОЙ ДЕВУШКИ С ШАРИКАМИ, ОСОБЕННО ЕСЛИ ОНА С ШАРИКАМИ.



CAFEMAX НА ПЯТНИЦКОЙ

(заметки Smilebit)

Как и в остальных двух центрах официальное открытие «Дня Читателя» состоялось в 11 часов. К этому времени казавшийся весьма просторным зал Cafemax был буквально набит геймерами всех возрастов. Только зарегистрировавшихся на чемпионат по CS было 138 человек, при этом создавалось впечатление, что каждый еще и друга привел. Основная часть дня естественно была посвящена большому турниру по «Кантре», в которым главным призом стала мечта любого геймера – видеокарта от Gigabyte на основе одного из самых мощных графических чипов ATI Radeon X800 Pro. Чтобы его завоевать, нужно было не только занять первое место в местных отборочных соревнованиях, но и победить двух сильнейших в финальной онлайновой битве. Внутри самого Cafemax был разыгран 17-дюймовый LCD-монитор от той же компании Gigabyte.

Консольная часть соревнований на Пятницкой проводилась по This Is Football 2004, причем пришедшие особого интереса к проекту не проявили, зато в ходе каждого из матчей все собравшиеся активно болели за играющих. Как и в случае с SCII, многие из участвовавших в турнире в первый раз видели игру и буквально обучались на ходу. Но больше всего мы радовались за чемпиона, который был буквально на седьмом небе от счастья, когда ему вручили PS2. Призы на этом не закончились, и те, кто не участвовал в турнирах или просто отдыхал между раундами, могли посоревноваться в веселых розыгрышах, став обладателями многочисленных ковриков от прославившейся на этом поприще Verbatim, или заполучить стильные flash mp3-плееры от компании MPIO (MPIO FG100 и MPIO FL300).

Системный КОНКУРС от «СИ»

на кону: две системные платы на базе чипсета NVIDIA nForce 3

Правильный подход нужен во всем. А при формировании конфигурации нового компьютера он особенно необходим. С чего начать? Что первоначально курица или яйцо, материнская плата или процессор? Предположим, что последний. Тогда что лучше подойдет для игрового PC? Мы считаем, что AMD Athlon 64 вполне подойдет. Остается выбрать материнку...

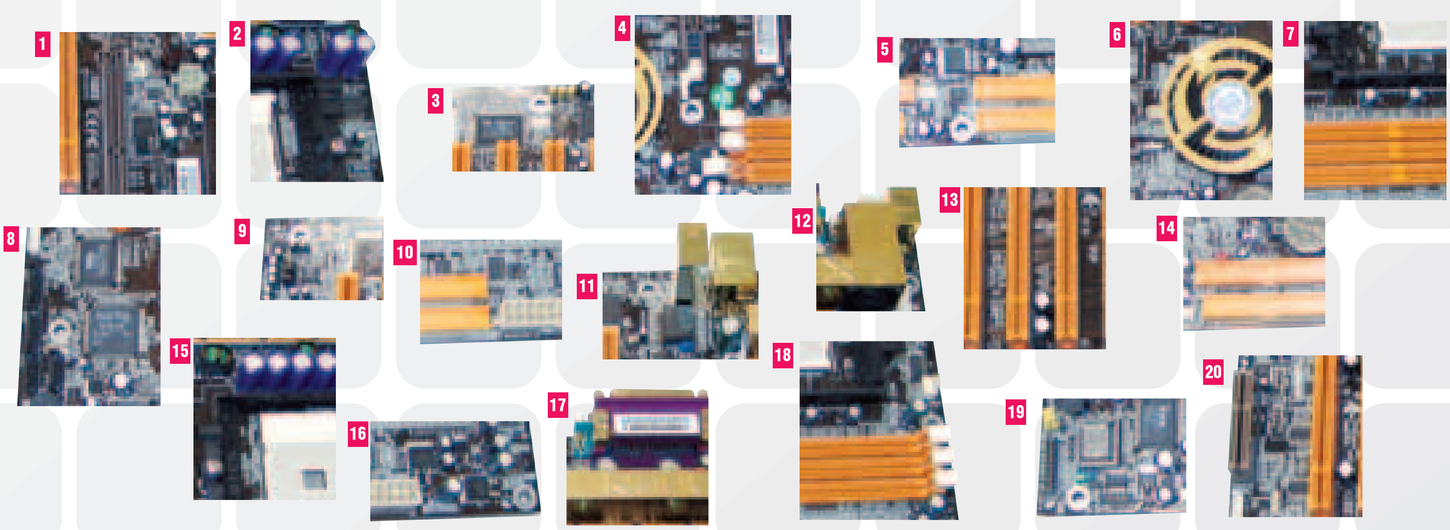
ПРИЗЫ:



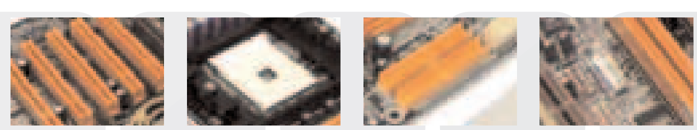
платы на основе nForce 3

- поддержка процессоров AMD Athlon 64 (Socket 754)
- встроенный 7.1 звук
- поддержка DDR 400
- 800 МГц FSB
- Gigabit LAN
- SATA RAID

Хотя зачем выбирать, ведь сегодня мы сами их вам предлагаем. Две превосходные платы на основе nForce 3: **Chaintech ZNF3-150** и **Leadtech WinFast K8N: Pro**. Причем одна из них в знаменитой бонусной комплектации Zenith от Chaintech. Она достанется самому лучшему. Но просто так мы ничего не отдаем. Вспомним о системном подходе. Перед вами большая фотография материнской платы, точнее была... В настоящий момент – это больше похоже на перемешанную мозаику. Ваша задача: восстановить ее прежний вид. Как вы будете это делать, мы не знаем. Попробуйте все это представить в голове, срисуйте на листок бумаги или воспользуйтесь копиркой. Особо продвинутые могут, конечно, просто отксерить или сосканировать эту страницу, потом разрезать и расположить все, как считают нужным. Остается только записать получившийся порядок цифр (слева направо, сверху вниз) и отправить его нам для проверки...



Но, пожалуй, для столь ценных подарков этого недостаточно. Вот вам еще несколько фотографий. Да, это различные виды платы, которую вы только что собрали. Напишите нам, что за часть системной платы изображена на каждой из них.



Оценили системный подход? Теперь, после участия в этом конкурсе, даже будучи полным «чайником» в компьютерном железе, вы вряд ли спутаете сокет с PCI-слотами.

Ответы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи! ....

ПЯТИГИГАБАЙТНЫЙ ПЛЕЕР NEXX

компактное устройство на основе однодюймового жесткого диска.



Весьма интересный плеер анонсировала компания NEXX. Устройство под названием ND-105 обладает встроенным жестким диском объемом 5 Гбайт, поддерживает файлы формата MP3, WMA, OGG Vorbis, а также оснащено FM-радиоприемником с возможностью записи аудиоданных на винчестер. Несмотря на то, что в новинке используются довольно экзотичные на сегодняшний день HDD однодюймового формата, цена плеера выглядит очень привлекательной – $269.

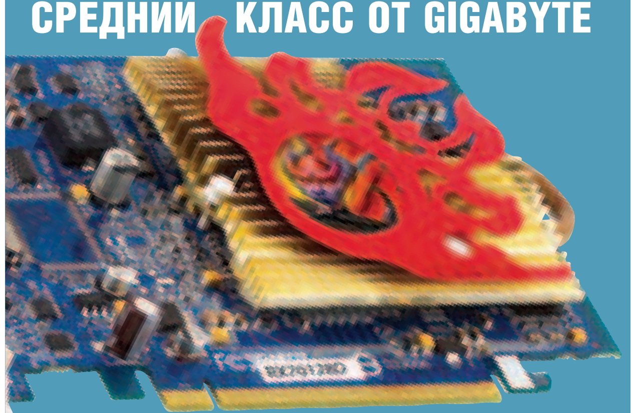
В навигации по вашей музыкальной коллекции поможет довольно большой ЖК-дисплей и несколько управляющих кнопок, ловко вписывающихся в общий дизайн устройства. ■

SEAGATE СТАВИТ РЕКОРДЫ ПЛОТНОСТИ ЗАПИСИ



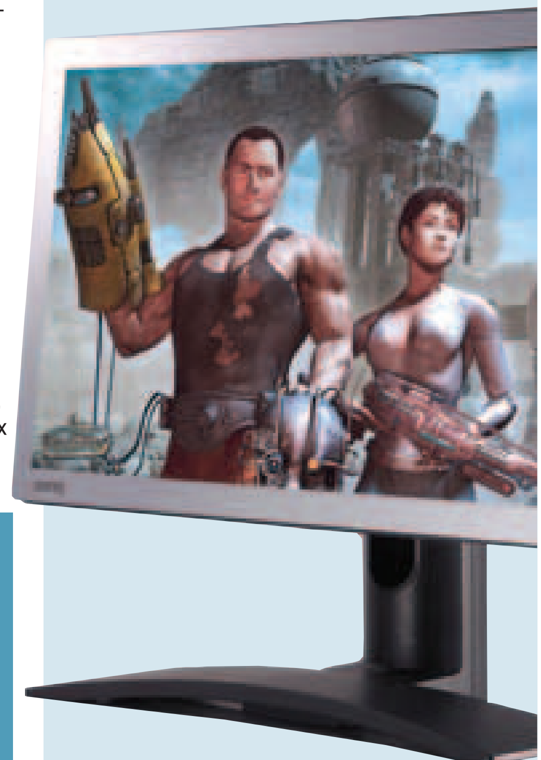
Один из ведущих производителей жестких дисков, компания SEAGATE, обновила свою известную линейку Barracuda 7200.8, добавив в нее новую модель емкостью 400 Гбайт с рекордной плотностью записи – 133 Гбайт на одну пластину. Высокое быстродействие, сравнимое с производительностью винчестеров, имеющих скорость вращения шпинделя 10000 об/мин обеспечивается посредством технологии NCQ, суть которой заключается в оптимизации обмена информацией через интерфейс Serial ATA. Новинка обещает появиться в продаже уже в начале 2005 года и, скорее всего, стоить она будет заметно ниже таких же «гигантов» от других компаний благодаря высокой плотности записи, что несколько удешевляет процесс производства. ■

СРЕДНИЙ КЛАСС ОТ GIGABYTE

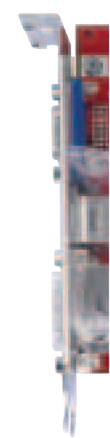


В преддверии Нового года порадовать экономных пользователей своей свежей видеокарточкой собирается компания GIGABYTE. Новинка под названием GV-RX70128D основана на чипсете ATI Radeon X700, тактовая частота чипа составляет 400 МГц, а GDDR3-памяти – 700 МГц. Ширина шины ограничена 128 Мбит. Плата предназначена для установки в разъем PCI Express, что делает эту модель неплохим выбором при сборке недорогого компьютера. GV-RX70128D лежит в ценовом диапазоне между Radeon X600 и X800, то есть является доступным, но в то же самое время довольно мощным вариантом для активных геймеров. ■

ШИРОКОФОРМАТНАЯ НОВИНКА BENQ



Компания BENQ выпустила новый широкоформатный жидкокристаллический 17-дюймовый монитор FP71W. Обладая достойными для своего класса техническими характеристиками, эта модель также может похвастаться соотношением сторон 16:10, которое делает его идеальным для работы с текстовой (табличной) информацией и просмотра DVD-фильмов. Уровень яркости составляет 450 кд/м^2, а контрастность – 800:1, что является весьма хорошими показателями даже для моделей более высокого класса. К сожалению, пока неизвестна розничная цена новинки, но, учитывая весьма демократичную ценовую политику BENQ, можно ожидать, что FP71W будет значительно дешевле аналогичных моделей от других производителей. ■



ACER ОБНОВЛЯЕТ ЛИНЕЙКУ УЛЬТРАПОРТАТИВНЫХ НОУТБУКОВ

мининоутбуки становятся все популярнее, а их производительность мало чем уступает старшим более габаритным моделям.

На российский рынок начаты поставки нового ультрапортативного ноутбука ACER TravelMate 380. В его компактном корпусе уместился процессор Intel Pentium M 1.6 ГГц, 512 Мбайт оперативной памяти и жесткий диск емкостью 40 Гбайт. Диагональ экрана новинки составляет 12 дюймов при разрешении 1024x768. Покупателям будут предложены две версии – как недорогая, конфигурация которой описана выше, так и более продвинутая, отличающаяся 60-гигабайтным винчестером и записывающим приводом DVD-DUAL. Инженеры Acer принесли компактность в жертву универсальности: встроенного драйва ноутбук не имеет, но комплектуется внешним накопителем, подключающимся посредством интерфейса IEEE1394 (FireWire). Стоимость младшей версии составит примерно $1775, а более функциональной модели – $1995. ■



DDE ПРЕДСТАВЛЯЕТ МИНИАТЮРНЫЙ ПЛЕЕР



Еще одной MP3-новинкой в сегодняшнем обзоре является миниатюрный плеер от компании DDE (Digital Direction Electronics) под названием Beatsounds EMP-200. По словам разработчиков, устройство будет отличным выбором для студентов, которым необходим компактный цифровой диктофон с возможностью длительной работы и, соответственно, большим временем записи. EMP-200 оснащен SD/MMC слотом и поддерживает установку флэш-карточек объемом до 1 Гбайт. Его вес составляет всего 36 грамм, а размеры – 33x87x15 мм. Время работы от одного комплекта батареек достаточно велико – 17 часов. Единственным существенным недостатком является не самый скоростной интерфейс USB 1.1, посредством которого плеер синхронизируется с ПК. ■

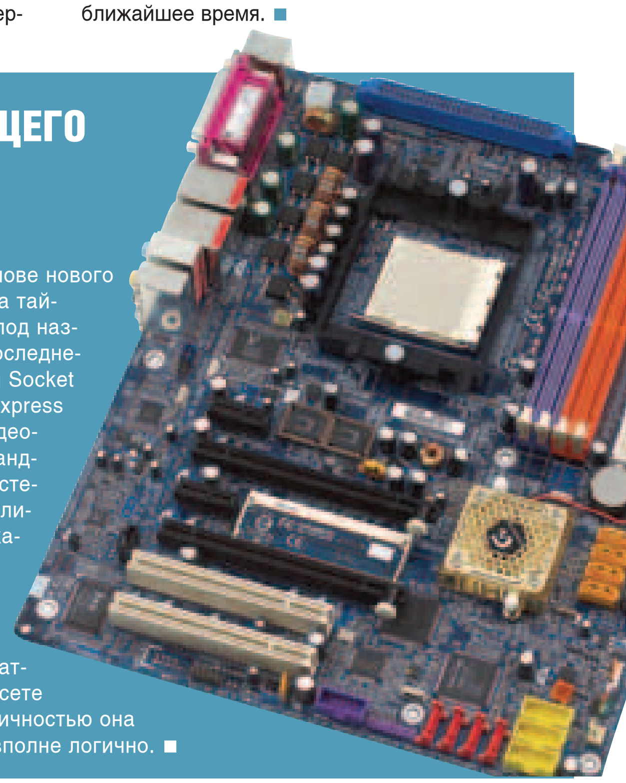
ASUS EXTREME AX800: НЕ ЖЕЛЕЗОМ ЕДИНЫМ

новая серия видеоплат от ASUS на базе самого мощного графического чипа Radeon X850.



Сразу несколько новых видеокарт анонсировала компания ASUSTEK. Были представлены модели AX850XT, AX850Pro, EAX800XL и EAX800. Первые две основаны на новом чипсете от ATI – Radeon X850, остальные же – на модифицированной версии заслуженного Radeon X800, но предназначены для установки в PCI Express разъем. Частота графического процессора X850 составляет 520 МГц, а GDDR3 памяти – 1080 МГц. Нельзя сказать, что последняя разработка канадцев является чем-то революционным, но как минимум – это мощный удар по позициям NVIDIA, которая на сегодняшний день еще не обновила свою линейку GeForce 6. Стоит отметить, что модели от ASUS комплектуются богатым набором программного обеспечения, в который входят утилиты для обмена видеоинформацией во время игры, динамического разгона и даже софт для организации видеонаблюдения с использованием обычного ПК и веб-камеры. Новинки обещают появиться в продаже в самое ближайшее время. ■

ПЛАТФОРМА СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ ДЛЯ AMD: ВЕРСИЯ GIGABYTE



Свой вариант материнской платы на основе нового чипсета NVIDIA nForce 4 SLI представила тайваньская компания GIGABYTE. Модель под названием GA-K8NXP-SLI «заряжена» по последнему слову техники: процессорный разъем Socket 939, порты Serial ATA II, два слота PCI Express X16 для одновременной работы двух видеокарт в режиме SLI, плюс встроенный брандмауэр NVIDIA, служащий для защиты системы от вирусных атак. Стоит отметить наличие десяти (!) выходов USB 2.0, восьмиканального звукового кодека и двух сетевых адаптеров Gigabit Ethernet, а также Wi-Fi-контроллера стандарта i802.11g. Комментировать тут особо нечего: это одна из самых продвинутых плат для платформы AMD на самом современном чипсете NVIDIA. Что касается цены, то демократичностью она похвастаться не сможет, что, впрочем, вполне логично. ■

Памятный КОНКУРС от «СИ»

на кону: видеокарта NVIDIA GeForce FX 5700 Ultra

Помните «большое хрустальное чудо», в которое с легких слов Алекса Глаголева превратился аналогичный приз из новогодних конкурсов 2003? Мы решили сделать еще один заход...



Chaintech Apogee AA5700U на базе NVIDIA GeForce FX 5700 Ultra – мейнстрим пятого поколения GeForce, постепенно сдающая позиции под натиском более прогрессивных «шестерок», но еще готовая занять свое место в компьютере среднего уровня.

Никакого обмана здесь нет, эта совсем другая плата, пусть и со схожими характеристиками. «Большое хрустальное», надеемся, верой и правдой служит законному владельцу из Омска. Хотите повторить его успех, готовы к свершениям? Тогда вперед! Возьмите молоток и разнесите в дребезги вашу старую плату, а нам пришлите фото, подтверждающее серьезность ваших намерений! Испугались? Это была шутка. :)))

Ничего ломать не надо, мы не настолько жестокие. Вполне достаточно написать действующую конфигурацию своего компьютера с указанием моделей железа. Фотография вскрытого системника тоже не помешает, мы любопытные. Не будем писать банальных слов о «прикольности» своих фоторабот, сами все понимаете, не маленькие.

Все, что у вас получится, присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи! ....

КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

ИТОГИ ЖЕЛЕЗНОГО ГОДА

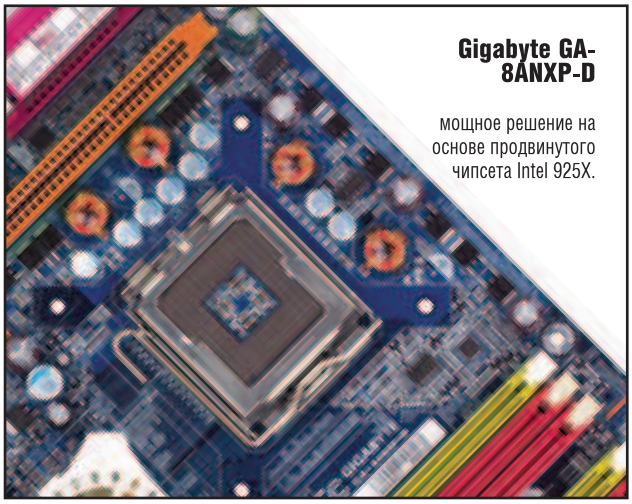
Прошедшие 12 месяцев изменили конфигурацию современного компьютера весьма заметно: появилась масса системных чипсетов, главные соперницы среди производителей графических адаптеров – ATI и NVIDIA – явили миру новое поколение видеоплат, еще выше подняв планку качества визуализации виртуальных миров, жидкокристаллические мониторы сбавили в стоимости не одну сотню долларов, процессоры нарастили частоту и кэш. Сохранились основные тенденции по переходу на новые виды интерфейсов и стандартов: Serial ATA, PCI Express, DDR2, 7.1-канальный звук. В общих чертах, год оказался довольно ярким, было выпущено множество интереснейших моделей, о которых вы могли узнать из наших статей. Сегодня же мы хотим предложить вашему вниманию своеобразный отчет о достижениях «железного» сектора за 2004 год.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ И СИСТЕМНЫЕ ЧИПСЕТЫ

В середине лета, в прохладных конференц-залах престижных гостиниц всего мира, прошли яркие презентации новейшего семейства чипсетов от INTEL. Была анонсирована мэйнстрим-модель i915 и нацеленная на сектор компьютерных энтузиастов i925. Они несли целый букет новых технологий: высокоскоростная универсальная шина PCI Express, поддержка памяти DDR2 и процессорный разъем LGA775. Представленные характеристики будоражили воображение самых активных геймеров, но через некоторое время, после просмотра прайс-листов многих компьютерных магазинов, невольно вставал вопрос: когда же все это доберется до розничных сетей? Если сами материнские платы не замедлили появиться в продаже, то увидеть линейку процессоров под LGA775 целиком мы смогли лишь сравнительно недавно. Ассортимент DDR2-планок и по сей день исчисляется одной-тремя позициями даже в очень крупных салонах, а PCI Express-видеокарты долго были представлены только моделями низшего и среднего класса, в то время как покупатели новейших системных плат желали видеть в своем компьютере исключительно Hi-End компоненты. Стараясь закрыть все потребительские ниши, производители материнских плат скоро выдали на гора своеобразные гибриды, построенные на немного устаревшем чипсете i865, но оснащенные гнездом LGA775 и слотом AGP. Такие модели позволяли за небольшую цену (в среднем $70-$80) построить систему, готовую к работе с самыми быстрыми процессорами от INTEL. Вместе с ними в продаже также появились и довольно сомнительные (с нашей точки зрения) платы, в которых было понапихано все, что только возможно: чипсет i915, разъем LGA775 и целых два слота для установки видеоплат – AGP и PCI Express! К слову сказать, стабильностью и высокой производительностью эти материнские платы не отличались.

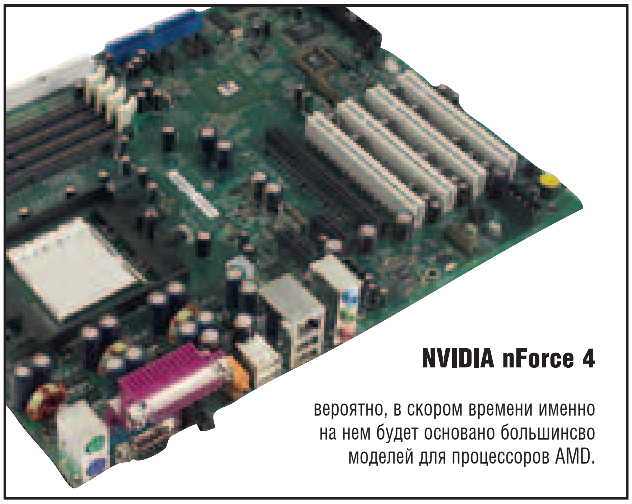
Ближе к концу года INTEL решила, что в линейке чипсетов i9xx не хватает флагмана. По-настоящему мощной, многофункциональной модели, которая вряд ли запятнает себя «маркой» noname. Таким образом на свет появился i925XE, предназначенный большей частью для «экстремальных» процессоров Pentium 4 с постфиксом Extreme Edition. От других моделей на «народном» i915 и продвинутом i925 эти карты отличала поддержка 1066-мегагерцевой системной шины и возможность установки более быстрой DDR2 ОЗУ. Несмотря на то, что практически все основные производители материнских плат представили свои варианты i925XE, нельзя с уверенностью сказать, что эта новинка приживется на рынке.

Весь год основной конкурент INTEL – компания AMD тихо дремала, понемногу наращивая частоту (точнее рейтинг) своих процессоров, не торопясь стимулировать выпуск чипсетов, «заряженных» технологиями завтрашнего дня. Однако совсем недавно два наиболее крупных чип-мейкера для платформы AMD компании NVIDIA и VIA выпустили новые серии чипов под 64-битные процессоры – nForce 4 и K8T890 соответственно. В обеих новинках нашли себе место такие технологии, как гигагерцевая шина HyperTransport, вышеупомянутая PCI Express и мифический разъем Serial ATA II. Внутренняя шина HyperTransport обеспечивает в системах на платформе AMD передачу данных между процессором и остальными компонентами ПК – соответственно, чем больше ее частота, тем выше общая производительность компьютера. Про PCI Express подробно рассказано в абзаце про видеоплаты (читайте ниже), упомянем лишь интересную версию чипсета NVIDIA nForce 4 SLI, обладающую поддержкой сразу двух разъемов этого типа для совместной работы опять-таки двух графических адаптеров, что кардинально увеличивает производительность в трехмерных приложениях. К слову сказать, помимо nForce 4 SLI, была выпущена еще модель nForce 4, лишенная всяческих индексов и предназначенная в основном для использования в недорогих материнских платах для процессоров AMD Athlon 64 форм-фактора Socket 754. Для мощных Socket 939 чипов была создана еще и версия nForce 4 Ultra, аналогичная по своим возможностям nForce 4



Gigabyte GA-8ANXP-D

мощное решение на основе продвинутого чипсета Intel 925X.



NVIDIA nForce 4

вероятно, в скором времени именно на нем будет основано большинсво моделей для процессоров AMD.

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР ДО $500

Корпус:
INWIN V551 – $50

Материнская плата:
ACORP 7KT600 – $50
(Acorp 4848PN – $55)

Процессор:
AMD Sempron 2200+ – $48
(Intel Celeron 1.7 ГГц – $53)

Кулер:
GLACIALTECH Igloo 2460 Light – $7 (GLACIALTECH Igloo 4350 – $7)

Жесткий диск:
WESTERN DIGITAL 800BB
80 Гбайт – $61

Оперативная память:
HYNIX DDR PC-3200
256 Мбайт 400 МГц – $39

Видеокарта:
ATI Radeon 9200 – $44 (GeForce MX4000 128-bit – $44)

Звуковая карта:
интегрированная

Оптический привод:
DVD/CD-RW
LG-GCC4521B – $43

Монитор:
LG Flatron EZ
T710B/BH – $148

Клавиатура:
BTC 5123W – $7

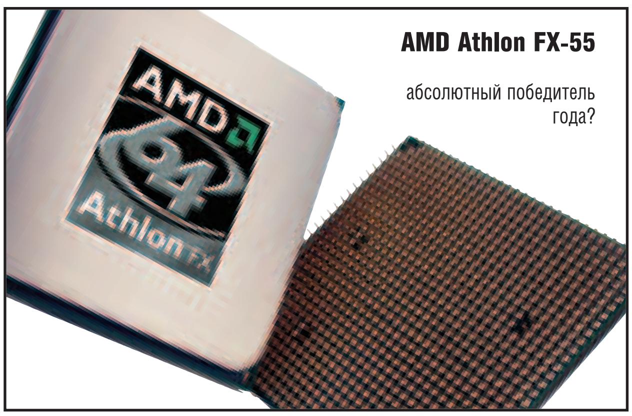
Мышь:
Genius NetScroll – $3

Акустика:
2.0 SVEN SPS-611 – $29

Сегодня за $500 вполне можно купить довольно непритязательный, но в то же время производительный компьютер. Он вполне сгодится даже для большинства современных игр, разве что бегунки, отвечающие за качество графики, придется изрядно сдвинуть в худшую сторону. Для увеличения производительности можно попробовать приобрести б/у видеокарту уровня GeForce 4 Ti4200 (обойдется примерно во столько же, во сколько и новый Radeon 9200), а также доплатить примерно $20-30 и взять процессор на пару сот «рейтингов» выше. Однако стоит понимать, что с такой конфигурацией рассчитывать на что-либо в блокбастерах вроде Doom 3 или HL2 невозможно. Это всего лишь игровая система самого начального уровня.



Albatron GeForce 6600
недорогое, но достаточно производительное решение от набирающего популярность производителя.



AMD Athlon FX-55
абсолютный победитель года?

SLI, но имеющая только один слот PCI-Express.
Разъем Serial ATA II с пропускной способностью 300 Мбайт/с служит для подключения жестких дисков с последовательным интерфейсом, но, учитывая, что еще далеко не все винчестеры выпускаются с поддержкой даже Serial ATA I, появления моделей, «дружащих» со второй версией этого интерфейса, стоит ожидать не ранее лета 2005 года. Причем далеко не факт, что переход на новый стандарт принесет сколько-нибудь значимый прирост производительности.
Но несмотря на многообразие, все основные новинки, появившиеся за 2004 год, уже нашли себе место на материнских платах. Некоторые из них весьма перспективны, и мы уверены, что даже бюджетный компьютер образца 2005 года будет по умолчанию обладать поддержкой всех вышеперечисленных технологий.

ВИДЕОАДАПТЕРЫ

2004 год ознаменовался массовым переходом видеоплат на новую шину PCI Express. Этот разъем пришел на замену как графическому разъему AGP, так и PCI, в который сегодня устанавливается 90% карт расширения. Новинка существенно превосходит обе устаревшие технологии по скорости передачи данных, в то же время она обладает недоступной AGP универсальностью. Например, без проблем можно создать материнскую плату с двумя слотами PCI Express X16 (X16 – стандарт шины для видеокарт) и установить в них два графических адаптера, заставив их работать в совместном режиме (что уже было предложено компанией NVIDIA). На AGP это было невозможно в принципе, PCI же вообще безнадежно устарел для использования его совместно с высокопроизводительными видеоплатами. Если говорить о прямом сравнении скорости работы PCI Express плат с их AGP-аналогами, то на сегодняшний день разрыв не превышает 7-10% в пользу прогрессивных моделей. Но вполне возможно, что уже следующее семейство видеокарт NVIDIA и ATI сможет воспользоваться преимуществами новой шины на 100%.
Что касается самих линеек графических адаптеров, то в этом году вышла новая линейка GeForce 6 от NVIDIA. Ее извечный конкурент ATI весной представил миру семейство Radeon X, а уже в декабре появилась следующая модель – X850, что дает возможность присудить компании виртуальную пальму первенства. Однако, несмотря на то, что «в кармане» у ATI есть самое производительное на сегодняшний день решение, ответ NVIDIA наверняка не заставит себя долго ждать.
Но поговорим о днях минувших. Итак, чуть более полугода назад были анонсированы два монстра: NVIDIA GeForce 6800 Ultra и ATI Radeon X800XT. Флагман шестой версии GeForce, несмотря на то что обладал меньшей частотой процессора, чем его предшественница – GeForce FX 5950 Ultra, показывал значительно большую производительность благодаря иной организации текстурных блоков и программной оптимизации. Также в нем была реализована поддержка перспективных шейдеров версии 3.0. Разумеется, одной картой NVIDIA не ограничилась: в скором времени помимо GeForce 6800/6800GT вышли более дешевые 6600/6600GT, 6200 и их производные. Отличия между ними в основном заключались в частотах чипа/памяти, ширине шины и, разумеется, итоговой стоимости. Примерно таким же образом обстояло дело с новинками от ATI – первым свет увидели самые мощные версии Radeon X800 Pro/X800 XT, чуть позже появились их «детишки»: недорогой X300, средний класс X600 и оптимальный выбор геймера – X700. Разумеется, большинство из них имело своих продвинутых клонов с индексами Pro и XT. Нельзя сказать однозначно, кто победил в этой битве титанов: где-то быстрее была GeForce 6, где-то Radeon X. Если после выхода провальной GeForce 5800 Ultra ATI резко вырвалась вперед, то весной ситуация на рынке более-менее стабилизировалась.
Совсем недавно вышла еще одна серия графических плат – ATI Radeon X850, в которую вошли модели с суффиксами Pro, XT и XT PE. По сути, она представляет собой все тот же Radeon X800 XT, но процесс производства 850-го отлажен настолько, что позволяет выпускать эти карты в большем количестве, чем представителей серии X800, которых, по мнению ATI, не хватает рынку. В среднем новинка обгоняет своего предшественника на 5-10% чистой производительности в современных играх, что весьма неплохо, учитывая, что стоит она лишь немногим дороже аналогичного X800.
Как упоминалось выше, на момент написания этих строк NVIDIA еще не нанесла ответный удар: выпуском Radeon X850 ATI укрепила свои позиции в секторе Hi-End и Ultra-Hi-End, в то время как у ее конкурента этот ценовой сегмент давненько не обновлялся. Будем надеяться, что уже очень скоро NVIDIA увеличит ассортимент своей продукции и конкуренция снова обострится, что в итоге идет на благо нам, обычным пользователям, заботящимся исключительно о рациональном использовании ресурсов своего кошелька.

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

Мы уже писали, что последние версии системных плат поддерживают новый тип оперативной памяти, получивший индекс DDR2. Его главным отличием, естественно, стала высокая скорость передачи данных. Но, к сожалению, первые планки, доступные сегодня в магазинах, обладают довольно высокой латентностью, или временем доступа, что не дает им существенно вырваться вперед по сравнению с их предшественниками – DDR1, которые используются сейчас в подавляющем большинстве компьютеров. Правда, «оверклокерские» фирмы уже начали мелкосерийный выпуск чипов с пониженным временем доступа, однако встретить их в продаже довольно трудно, да и их цена превышает стоимость обычных DDR2 примерно в 2-3 раза. Хотя даже стоимость оригинальных DDR2-планок

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР ДО $1000

Корпус:
ASUSTeK 6AR/340 – $80

Материнская плата:
ABIT NF-7 – $71 (ASUSTeK P4Pe2-X/L – $61)

Процессор:
AMD Sempron 2800+ – $100 (Intel Celeron D335 2.8 ГГц – $100)

Кулер:
GEMBIRD DL119 – $7 (GLACIALTECH Igloo 4370TC – $15)

Жесткий диск:
SEAGATE Barracuda 7200.7 160 Гбайт – $99

Оперативная память:
KINGSGTON DDR PC-3200 512 Мбайт 400 МГц – $84

Видеокарта:
Gigabyte Radeon 9600XT – $160 (Albatron FX5700U3 – $160)

Звуковая карта:
CREATIVE SoundBlaster Live! 5.1 – $35

Оптический привод:
DVD/CD-RW LG-GCC4521B – $43

Монитор:
LCD Acer AL1711S – $334

Клавиатура:
GENIUS Komfy KB-19e – $17

Мышь:
LOGITECH MX310 – $27

Акустика:
Creative Inspire 2.1 T2900 – $59

Хотя на первый взгляд конфигурация системы практически не изменилась, этот компьютер даже внешне будет разительно отличаться (корпус ASUSTEK со сменной панелью, стильный жидкокристаллический монитор ACER), не говоря уже о его высокой функциональности. За $1000 (включая монитор) собрать что-то более производительное довольно сложно, только если доплатить еще примерно $200-250, можно построить неплохую систему на основе AMD Athlon 64 или Pentium 4 с частотой 2.4-2.8 ГГц, что, конечно, соответствующим образом отразится на итоговой производительности.

test_lab (test_lab@gameland.ru)

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР ДО $1500

Корпус:
INWIN J535 400W – $88

Материнская плата:
EPoX 8KDA3+ – $141 (ASUSTeK P5GD1 – $143)

Процессор:
AMD Athlon 64 3000+ – $185 (INTEL Pentium 4 530 3.0 ГГц – $188)

Кулер:
Thermaltake Venus 12 – $33 (ZALMAN CNPS7000-AlCu – $32)

Жесткий диск:
WESTERN DIGITAL 1600JB 160 Гбайт – $94

Оперативная память:
2xKINGSGTON DDR PC-3200 512 Мбайт 400 МГц – $168

Видеокарта:
GIGABYTE GV-RX70P128D ATI Radeon X700 Pro – $205 (Gigabyte GV GV-NX66T128D – $200)

Звуковая карта:
CREATIVE Audigy 2 OEM – $73

Оптический привод:
DVD-DUAL NEC ND-3500A – $80

Монитор:
LCD VIEWSONIC VE710S – $391

Клавиатура:
Logitech Internet Pro Keyboard – $14

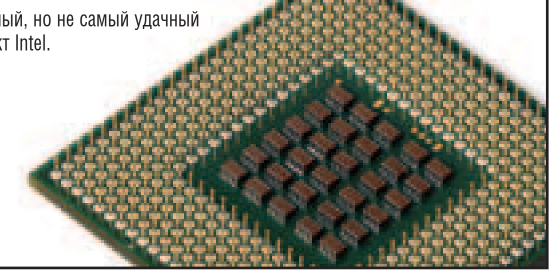
Мышь:
Logitech MX510 – $45

Акустика:
Creative Inspire 5.1 P-5800 – $78

Платформа INTEL является, на наш взгляд, оптимальным решением в диапазоне $1000-1500. В эту стоимость мы вложили как довольно мощный процессор Pentium 4 с частотой 3 ГГц на ядре Prescott, так и достаточной емкости жесткий диск, и одну из последних новинок от ATI – видеокарту Radeon X700 Pro. Разумеется, в пределах столь высокой суммы возможны уже разные варианты построения компьютера: если вам не нужна дорогая аудиокарта, можно добавить денег и приобрести мощный графический адаптер ATI Radeon X800 (NVIDIA GeForce 6800), который ощутимо опережает X700 Pro. Стоит отметить хороший разгонный потенциал этой системы, достижимый благодаря использованию качественного системного блока от Thermaltake с 8-ю кулерами.

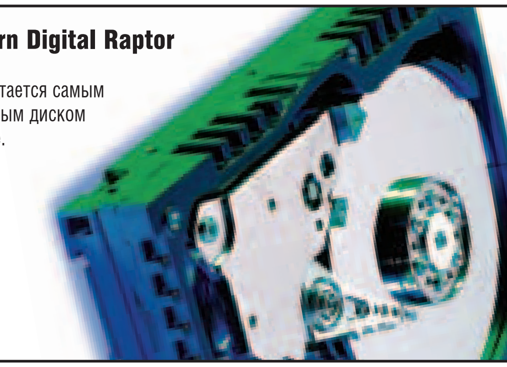
Pentium 4 Extreme Edition

мощный, но не самый удачный проект Intel.



Western Digital Raptor

был и остается самым скоростным диском на рынке.



выглядит весьма непривлекательно по сравнению с DDR1. Например, 512 Мбайт DDR2 533 МГц обойдется в $130, а точно такой же объем DDR1 400 МГц – 83$. Разница в пятьдесят долларов может стать серьезной помехой на пути популяризации нового стандарта. Хотя, несомненно, будущее именно за ним, так как устаревающая DDR1 уже не может в полной мере обеспечить потребности самых мощных процессоров, работающих на сверхзвуковых системных шинах.

ПРОЦЕССОРЫ

Для INTEL этот год прошел довольно неудачно: конечно, финансовые показатели компании все столь же впечатляющи, но нельзя не отметить кризис основной процессорной линейки этой компании – Pentium 4. Несколько лет назад, сделав ставку на длинный конвейер и высокую итоговую частоту, INTEL, как и ее основной конкурент – AMD, перешла на систему рейтингов. Причиной этому послужил другой чип INTEL – мобильный Pentium M. Обладая принципиально другой архитектурой, модели с частотой 1.7-1.8 ГГц по производительности намного обходили классические Pentium 4, обладающие значительно большими тактовыми частотами. В рекламную кампанию по продвижению платформ INTEL Centrino и Pentium M были вложены сотни миллионов долларов – все шло гладко, покупатели по всему миру понимали, что «если ноутбук, то Centrino», но, придя в магазин, недоверчиво смотрели на менеджеров, будто те хотят их обмануть: «Почему это вы продаете компьютер с меньшей частотой за большие деньги?». Далеко не каждый продавец мог грамотно объяснить «педантичному покупателю», что «мегагерцы – это не главное», и многие в итоге сделали неправильный для себя выбор – вместо компактной и мобильной модели приобрели огромный DTR-ноутбук на основе Pentium 4 «старого» образца. Поэтому маркетологи INTEL поделили все линейки процессоров на три серии: 3-ю, 5-ю и 7-ю, видимо, по аналогии с автомобилями марки BMW. В итоге мобильный Pentium M оказался в самой мощной, седьмой серии, а многогигагерцевый Pentium 4 отправился в пятую. Но дело не ограничилось сменой рейтингов: сейчас у INTEL возникли серьезные проблемы с выпуском новых P4, обладающих большими тактовыми частотами. По плану, до конца 2004 года должен был появиться чип на 4 ГГц, но сейчас это уже кажется маловероятным. Возможно, 4-гигагерцевый барьер преодолеет уже процессор с иным названием, либо Pentium 4 будет переведен на совершенно другую архитектуру, которая позволит при меньшей частоте добиться большей производительности. Проблемы возникли у INTEL и на рынке решений класса «компьютерных энтузиастов», а именно – провалился ее новый процессор Pentium 4 Extreme Edition. Для увеличения скорости он был переведен на быструю – 1066 МГц – системную шину, фактически, для него создали специальный чипсет – i925XE, на котором сейчас основаны самые дорогие материнские платы. Но новая шина дала прирост всего в 3-5%, тогда как его главный конкурент в этом секторе – AMD Athlon 64 FX-55 – лидирует практически во всех тестах (даже там, где INTEL традиционно держал раньше пальму первенства). У AMD этот год прошел под девизом «Мобилизация». Еще в начале года на рынке присутствовала масса разномастных процессоров от этого производителя: Duron, Athlon XP, AMD 64, AMD 64 FX и другие чипы. В итоге менеджеры компании провели весьма грамотную кампанию, объединив в одно семейство все бюджетные чипы, как совсем доступные AMD Duron/Athlon XP, так и младшие Athlon 64. Нарекли их общим именем Sempron. Мэйнстрим-решения составляют исключительно Athlon 64, а группа Athlon 64 FX представляет AMD в очень узком сегменте «компьютерных энтузиастов». Также была проведена мобилизация сокетов: старенький Socket 462 целиком и полностью отдан в распоряжение бюджетных Sempron, Socket 754 временно служит как старшим Sempron'ам, так и Athlon 64 среднего уровня, но впоследствии все «64-е» поколение должно быть переведено на более перспективный разъем Socket 939. Socket 940 с рынка вовсе не ушел, как думали многие, он служит платформой для некоторых версий Athlon 64 FX, правда, рациональность постройки на нем системы находится под большим вопросом.
Судя по всему, в следующем году нас ждет масса новинок от AMD: помимо более производительных процессоров семейства Athlon 64, будет представлен первый двухъядерный процессор, причем, по слухам, ориентирован он будет отнюдь не на рынок серверов, а на высокопроизводительные игровые станции. По официальным данным, анонс намечен на середину 2005 года.

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

Тихой сапой индустрия накопителей на жестких дисках прибавила в объеме лишние 100 гигабайт и почти полностью перешла на последовательный интерфейс Serial ATA. Никаких революционных изменений не произошло: самым быстрым диском до сих пор является 10-тысячный WD Raptor, больше никто из производителей не решился перешагнуть рубеж в 7200 об/мин. Значительно выросло производство дисков других форматов: 2.5-, 1.8- и 1-дюймовых. Впрочем, ничего удивительного в этом нет: стремительно расширяется выпуск ноутбуков, плееров, цифровых фотоальбомов и прочих гаджетов, многие из которых перешли с относительно дорогой флэш-памяти на компактные винчестеры.
Новый год также не обещает ничего супернового: очередное увеличение емкости, плотности, скорости 2.5-дюймовых моделей. Что касается обычных 3.5-дюймовых носителей, используемых в настольных ПК, то они, видимо, дойдут лишь до рубежа в 500-600 Гбайт и с этим достижением войдут в следующий, 2006 год.

ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЕ МОНИТОРЫ

Этот перспективнейший рынок был насыщен яркими событиями: выпуском огромных панелей, развитием OLED – технологии. Однако на ассортименте магазинов это практически никак не отразилось: там представлены все те же LCD-модели. Правда, большинство из них значительно

снизило время отклика матрицы: трудно найти модель, где этот параметр превышает 24-25 мс. Самые же быстрые дисплеи работают с временем отклика в 12-16 мс. Лидером в этой области является, пожалуй, BenQ, со своей популярной 19-дюймовой моделью FP937s. К нему приближаются такие бренды, как Sony, ViewSonic, Samsung, но стоит отметить, что этот столь важный для геймеров параметр также очень зависит от размера диагонали экрана – чем она больше, тем обычно выше время отклика.
И все же для рядового потребителя намного более значительным фактором стало общее снижение цен. Например, всего за $261 можно приобрести весьма симпатичный 15-дюймовый VIEWSONIC VE510B, тогда как еще год назад такие дисплеи стоили на $100-$150 больше. В $690 обойдется монитор Hi-End класса, победитель многочисленных дизайнерских конкурсов 19-дюймовый SONY SDM-HS93L. Скорее всего, в следующем году данная тенденция сохранится.

Sony FWD-50PX1N

поражает всем: дизайном, характеристиками и ценой.

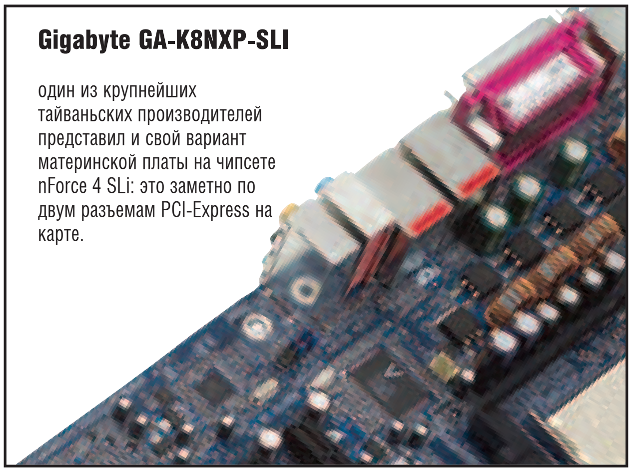


ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ

Сектор игровых манипуляторов и аксессуаров значительно расширился за счет появления предложений для самых разных потребительских ниш. Были анонсированы десятки бюджетных моделей джойстиков, геймпадов, клавиатур и мышей. Хотя технически продвинутые устройства по-прежнему являются довольно дорогостоящими игрушками. Хочется отметить всеобщий переход на беспроводные технологии, что привело как к появлению принципиально новых решений, так и к усовершенствованию старых (по качеству связи).
В секторе мышей нас традиционно радует новинками компания Logitech, выпустившая модель, работающую на технологии Blue Tooth. А совсем недавно ею была представлена первая лазерная мышь, отличающаяся повышенной чувствительностью, что весьма важно для геймеров. Единственное, чем не могут похвастаться такие решения, – доступная цена: стоимость Logitech MX1000 составляет примерно $86.
Геймпады совершенствуются в основном в области эргономики и общего удобства в игре. Хорошим примером может послужить беспроводной геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad с двумя настраиваемыми триггерами, для точной передачи таких эффектов, как ускорение или торможение. Как и все современные геймпады, новинка оснащена двумя мощными моторами, чья работа создает весьма качественный эффект обратной связи. Стоимость устройства находится на уровне $35-$40.
Сектор рулей и «авиационных» джойстиков новыми интересными моделями похвастаться не может. Однако можно вспомнить, что прошедший год ознаменовался официальным появлением в России известного производителя аксессуаров, уже упомянутой компании Thrustmaster. Стоит отметить и факт появления на рынке отечественных производителей, предлагающих вполне надежную и недорогую продукцию, по цене примерно $40-$60 за устройство с обратной связью.

Gigabyte GA-K8NXP-SLI

один из крупнейших тайваньских производителей представил и свой вариант материнской платы на чипсете nForce 4 SLi: это заметно по двум разъемам PCI-Express на карте.



МОДЕМЫ

За весь год на российском рынке обычных Dial-Up модемов прошла лишь одна, хоть и довольно помпезная, презентация линейки Acorp Sprinter. Это современные, хорошие и недорогие модели, «заточенные» под российские телефонные линии. Очень неплохой внешний v92 модем из этой линейки обойдется всего в $30-$40. Но событием с большой буквы это вряд ли можно назвать.
Неудивительно, что сегмент Dial-Up услуг в целом понемногу сокращается: обширная рекламная кампания ADSL-сервиса от компании МТУ привела к огромному росту пользователей этого стандарта. За прошедшее время цены на ADSL-модемы несколько упали: версии, подключаемые к ПК посредством сетевого LAN-шнура, стоят от $75, например Zyxel Omni ADSL LAN EE, а USB-устройства и вовсе обойдутся в $49 (AusLinx AL-2006).
Перечислить же все тарифы этого, несомненно, интересного сервиса, в данной статье не представляется возможным. Поэтому приведем лишь один из самых популярных – неограниченный «Стрим-Нео», стоящий всего $24 при скорости 160 Кбит/с.
Вероятнее всего, рост ADSL-услуг сохранится и в следующем году, а в дальнейшем, вообще весь рынок Интернет-услуг будет поделен между небольшими провайдерами локальных сетей и тем же «Стримом».

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

Если говорить о компьютерных акустических системах, то здесь самым ярким событием за год, наверное, было появление нового бренда Jet Balance, представленного весьма неординарными моделями. Их оригинальность заключается в необычном дизайне, который отличает не только дорогие комплекты, но и даже скромные 2.1-варианты. При этом даже весьма серьезный по уровню звучания 5.1 Jet Balance JB-641 обойдется всего лишь в $130. Однако за более продвинутые по внешнему виду, целиком прозрачные JBL SoundSticks II, придется выложить уже $233 за комплект из двух динамиков и сабвуфера.
Несколько новых серий выпустила и Creative. Это линейка классического дизайна Inspire, представленная моделями как 2.1, так и 7.1, а также семейство I-Trigue, своим экстраординарным видом готовое поспорить с той же Jet Balance. ■

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР ДО $1500

Корпус:
THERMALTAKE XaserV Damier 420W – $207

Материнская плата:
MSI K8T Neo-2 – $121 (P4AD2 Deluxe – $245)

Процессор:
AMD Athlon 64 FX-55 – $907 (Pentium 4 EE 3.46 ГГц – $1100)

Кулер:
ZALMAN CNPS7000-Cu – $41 (Thermaltake CL-P0092 – $31)

Жесткий диск:
2xWESTERN DIGITAL Raptor 74.5 Гбайт + WESTERN DIGITAL 2500JB – $566

Оперативная память:
4xKINGSGTON DDR PC-3200 512 Мбайт 400 МГц – $336

Видеокарта:
Sapphire ATI Radeon X800XT – $615 (ASUSTeK V9999 GeForce 6800 Ultra – $709)

Звуковая карта:
CREATIVE Audigy 2 ZS Platinum Pro – $225

Оптический привод:
DVD-DUAL PLEXTOR PX712-SA – $173

Монитор:
LCD SONY SDM-HS93B – $708

Клавиатура:
LOGITECH Desktop MX – $190

Мышка:
в комплекте с клавиатурой

Акустика:
Sven HA-350 Beech 5.1 – $228

«Абсолютный Hi-End» образца начала 2005 года обойдется вам примерно в 3 тысячи долларов. Цена, сравнимая со стоимостью новой машины отечественного автопрома. Есть ли резон покупать столь дорогой компьютер? Однозначно, железо – один из самых невыгодных вариантов вложения денег. Но если вы хотите поиграть в Doom 3 на максимальных настройках, или чтобы зашкаливали показания в 3Dmark'05, то вам не обойтись без сверхзвукового процессора AMD Athlon FX-55 и топовых видеоплат вроде ATI Radeon X800XT. К сожалению, Pentium 4 Extreme Edition, несмотря на мощь, проигрывает в подавляющем большинстве тестов своему конкуренту от AMD. Поэтому в данной конфигурации мы все же рекомендовали бы вам использовать именно 64-битный процессор.

Кто победит

или какую игровую платформу себе купить в канун Нового года?

Автор:
Константин «Врен» Говорун
wren@gameland.ru


Михаил Разумкин
razum@gameland.ru


Этим вопросом рано или поздно задается практически любой геймер, причем подобные мысли приходят в головы как бывалых игроков, так и только вступивших на этот опасный путь. И пусть платформ не очень много, выбрать из них одну-единственную почему-то всегда оказывается чрезвычайно сложно.

Нельзя сказать, что с игровыми компьютерами дела обстоят проще. С одной стороны, ассортимент здесь гораздо шире; казалось бы, ничего не стоит купить именно то, что нужно: будь то готовый системный блок или набор «сделай сам» из тщательно подобранных комплектующих. А с другой стороны, цена на такое устройство неизмеримо выше, ведь, несмотря на постоянное снижение цен на компоненты, стоимость нормального PC, все равно находится на уровне $1000. Да и моральное устаревание компьютерного железа происходит практически мгновенно, вызывая желание купить все более мощный процессор или более совершенную видеоплату. Но оставим компьютерную тему, поскольку этот вопрос мы уже достаточно подробно рассмотрели (включая конфигурации различных системных блоков) на страницах «железного» раздела. Цель этой статьи – помочь вам выбрать игровую приставку. Хотя и любителям PC тоже не помешает прочитать этот материал.

Сначала нужно определиться, для чего вы хотите совершить покупку. Просто хотите играть в хорошие игры, а ваша консоль уже давно устарела (или ее нет вообще)? Можно предположить и такой вариант: у вас есть желание произвести впечатление на друзей. Хотя не менее правдоподобным будет и тот случай, когда вы стремитесь идти в ногу с индустрией, выискивая все новое, что только сможете найти.

Последний вариант самый простой, пусть и затратный. У вас просто нет выбора: вы должны покупать каждую появляющуюся игровую платформу. Подход в принципе осуществимый, особенно если вы будете продавать те консоли, которые вам не понравились. Тем же, кто хочет поймать завистливые взгляды приятелей, индустрия подкинула под конец года очень хороший шанс. Совсем недавно в продаже появились две новые портативные приставки очень высокого уровня – Nintendo DS и Sony PSP. Закажите одну из них, и успех вам гарантирован. Но самый трудный выбор у первой группы, и на нем мы остановимся подробнее.

Хотите играть в хорошие игры? Значит именно с них и нужно начать. Сами консоли, конечно, важны, но все же большой роли не играют. Возьмите подшивку «СИ» за прошедший год и еще раз прочитайте все обзоры или зайдите на любой крупный игровой портал, вроде http://www.ign.com (там очень удобная сортировка по жанрам). А теперь вместо раздумий о приставках, выпишите 20 игр для каждой из них, в которые вы бы непременно хотели бы, что называется, окунуться с головой. Обратите внимание на любимые жанры: перекос в ту или иную сторону происходит часто. Наверное, единственная консоль, которая не больна этим – это PS2 со своей огромной библиотекой игр. Не забывайте и о том, что огромное количество современных проектов являются мультиплатформенными, что добавляет гибкости вашему выбору. Список составлен, и каждая из платформ вас по-своему устраивает? Тогда нужно заглянуть в будущее, то есть перейти к разделу Preview или «В разработке», как мы это называ-



НОВАЯ МОДЕЛЬ СЛИМ-МОДЕЛЬ PLAYSTATION 2 СВОИМИ ИЗЯЩНЫМИ ФОРМАМИ МОЖЕТ ПОКОРИТЬ КОГО УГОДНО. А ЕЕ БОЛЕЕ ЧЕМ СКРОМНАЯ ЦЕНА ЛИШЬ ПОСЛУЖИТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ СТИМУЛОМ НА ПУТИ К ГЕЙМЕРСКОМУ СЕРДЦУ.

PLAYSTATION 2



Минимум, что от вас потребует приобретение этой платформы – покупка карты памяти. Однако одной штуки вам все равно не хватит, поэтому мы рекомендовали бы остановиться на двойной упаковке. Стоит такой набор на 25% дешевле.

Следующим пунктом в листе покупок должен стать второй геймпад. Здесь вам нужно определиться, что вам больше необходимо. Самый простой и надежный вариант – классический Dual Shock 2 (есть несколько цветовых решений). Более качественное устройство найти сложно, но если вы решили сделать памятный подарок другу, есть смысл обратить внимание на Logitech Extreme Action Controller с его кожаными вставками и позолотой на контактах! Однако наиболее приемлемой с нашей точки зрения покупкой являются беспроводные геймпады: классический Logitech Cordless Action Controller, напичканный дополнительными функциями Thrustmaster Advance DVD Wireless Gamepad или его недавно появившийся собрат Thrustmaster Advance Wireless Dual Trigger, отличающийся наличием дополнительных «курковых» клавиш на торцевой стороне. Теперь стоит подумать о качестве картинки, хотя во многом это зависит от вашего телевизора. Если у вас есть вход S-video, то, не раздумывая, приобретайте соответствующий шнур. Стоит он немного, а вот изображение улучшает прилично. Из более продвинутых входов мы бы рекомендовали компонентное подключение, поскольку SCART не позволит вам насладиться просмотром DVD-фильмов. Для последнего еще пригодиться пульт ДУ (обязательно фирменный), только при покупке уточните версию, поскольку современные PS2 не требуют наличия дополнительного ИК-приемника. Остается разобраться с акустикой: это важно не только для фильмов, но и для многих игр. Не секрет, что динамики телевизора особым качеством не отличаются, поэтому, наилучший выбор – это любой из наборов 5.1 с наличием оптического входа. Подобные системы есть практически у всех производителей: Creative, Jazz, Sven, Jet Balance, Logitech. Важная деталь – при вертикальном расположении неплохо бы дополнительно купить специальную стойку (фирменную или от сторонних производителей).

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОНСОЛЕЙ

Среди геймеров зачастую бытует мнение, что покупать современные приставки бесполезно, лучше подождать те, что придут им на смену. Есть люди, которые еще в 2002 году приняли решение дожидаться PS3… лишая себя возможности играть вообще. Естественно, мы не рекомендуем нашим читателям следовать их примеру. Потратив две сотни долларов на ту же PS2 сейчас, можно еще как минимум года два (а то и больше – с учетом ранних, пропущенных вами релизов) сидеть за джойстиком с перерывами на сон и еду.
Даже в случае с портативными консолями решение о том, что «надо подождать PSP и DS» вряд ли является правильным. В Европе обе приставки будут продаваться только с весны 2005 года. Хотя несколько приличных игр уже сейчас есть на обеих платформах, далеко не каждый найдет то, что ему по душе. Поэтому если у вас есть финансовая возможность, имеет смысл пока приобрести Game Boy Advance, а затем присматриваться к PSP и DS – они станут отличным подарком на следующий Новый год!

ем в «СИ». Здесь главное – не гнаться за количеством, а сосредоточиться на тех играх, за которые вам не жалко было бы отдать деньги. Такой подход к выбору «своей» системы нам кажется самым правильным, так как он полностью отражает суть девиза «СИ»: «Нет плохих или хороших платформ, есть только плохие и хорошие игры».
«А как же PlayStation 3 и Xbox 2?» – спросите вы. Может быть, стоит дождаться их? Законный вопрос. До появления нового поколения игровых платформ пройдет скорее всего не менее полутора лет. Конечно, в Сети ходят слухи о том, что на ближайшей E3 будут представлены их официальные спецификации, а, к примеру, на TGS (осень 2005) мир увидит первые образцы. Вероятность именно такого развития событий очень высока, но это значит, что их релиз состоится не ранее весны 2006 года, а о стартовом наборе игр приходится только гадать. Зато PlayStation 2, Xbox и GameCube сейчас находятся в самом расцвете сил: разработчики доскональна изучили все тонкости систем, выжимая из них все, на что они способны. Цены упали до минимума, библиотеки игр более чем обширны, не говоря уже о сетевых возможностях многих последних проектов. Каждая из систем поддерживается массой аксессуаров от различных производителей, что позволяет сделать оптимальный выбор. Сложно найти момент, более достойный для покупки новой приставки!

Теперь давайте разберемся, что стоит приобрести дополнительно для выбранной консоли.



XBOX CRYSTAL, ВЫПУЩЕННЫЙ ОГРАНИЧЕННЫМ ТИРАЖОМ, ПРЕВРАТИЛСЯ В ДОВОЛЬНО ЗАМАНЧИВОЕ ПРИОРЕТЕНИЕ



ПЕРЕД ВАМИ ФИРМЕННЫЙ S-VIDEO КАБЕЛЬ СО ВСТРОЕННЫМ ОПТИЧЕСКИМ ВЫХОДОМ ДЛЯ XBOX – ИДЕАЛЬНЫЙ АКСЕССУАР ДЛЯ ЭКОНОМНОГО ГЕЙМЕРА.

XBOX

Приставка от Microsoft (из-за наличия жесткого диска) не требует карты памяти для игры, поэтому сразу перейдем к геймпадам. Придумать что-то новое здесь сложно. Поэтому если вам нужен просто еще один контроллер – покупайте фирменный. Если же необходимо беспроводное устройство, мы вновь отправим вас к продукции Logitech, а именно к модели Cordless Precision. Для просмотра DVD на Xbox вам понадобится специальный пульт, опять же официальный. Не менее хитро обстоят дела и с продвинутым подключением к телевизору. По минимуму можно вновь отделаться S-video кабелем. Но если вы хотите использовать свою консоль по максимуму, придется приобрести фирменные шнуры (S-video или Component) со встроенными оптическими выходами. Это позволит вам не только улучшить качество картинки, но и в дальнейшем вывести звук на нормальную шестиканальную акустическую систему. К сожалению, каких-либо рекомендаций по рулям, световым пистолетам и прочим аксессуарам к Xbox мы дать не можем: здесь вам придется выбирать самим.

ЕСЛИ В ВАШЕМ ТЕЛЕВИЗОРЕ ЛИШЬ ОДИН КОМПОНЕНТНЫЙ ВХОД, А ПРИСТАВОК С ПРОДВИНУТЫМ МЕТОДОМ ПОДКЛЮЧЕНИЯ ДВЕ, ТО МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ПОДОБНЫЙ РАЗВЕТВИТЕЛЬ



Дополнительно

Что еще можно купить для своей PS2? Любителям шутеров для светового пистолета понадобится собственно искомый light gun. Проще всего приобрести его вместе с игрой (например, Time Crisis 3), убив тем самым двух зайцев. Для гонщиков мы рекомендовали бы продукцию Logitech с ее непревзойденными Driving Force и Driving Force Pro, хотя Thrustmaster Enzo Ferrari может вполне составить конкуренцию первому из них. Ну а тем, кто ленится проходить игры самостоятельно, придется купить Action Replay – специальный набор, который позволит вводить ранее недоступные коды. Остались лишь совсем специфические устройства: гарнитура (для сетевых баталий и некоторых офлайновых игр, вроде SOCOM), USB-мышь (для весьма ограниченного числа FPS) и различные FlightStick'и.

GAMECUBE

Пожалуй самая простая и вместе с тем сложная ситуация сложилась именно с этой приставочкой. С одной стороны, это самая дешевая консоль, а с другой – предложить что-либо интересное для приобретения довольно сложно. Хороший момент: с GameCube без проблем работают карты памяти от независимых производителей (например, Pelican делает очень неплохие карточки на 16 Мбайт). Геймпады стоит покупать только оригинальные (от Nintendo), включая беспроводной Wave Bird. Отличным приобретением можно считать специальный диск Freeloader, который позволит на европейском кубе крутить японские и американские диски. А вот с правильным подключением к телевизору у этой приставки проблема. В силу непонятных причин европейские дизайнеры решили исключить сигнал S-video из PAL-версии консоли. Так что остается либо использовать композитный кабель из комплекта, либо покупать RGB SCART. Хотя одна интересная деталь из дополнительного оборудования у GameCube все же есть – это GC to GBA Link Cable или кабель для подключения GBA к GameCube. Он открывает массу новых возможностей, однако подходит далеко не для всех игр...

Онлайн

У PS2, Xbox и GC есть возможность сетевой игры через Интернет. При этом нормального броузера для них не существует, поэтому серфинг невозможен. Для приобретения статуса «онлайн» каждой из консолей требуется некое дополнительное оборудование. У PS2 и GC – сетевая плата, для Xbox нужен специальный диск. Имея возможность провести домой локальную сеть, вы можете без проблем подключить свою приставку к Интернету. В принципе это можно осуществить и с ADSL-сервисом, но тогда вам понадобится еще и компьютер, который будет служить промежуточным звеном.

EyeToy – ИГРА ДЛЯ ВЕЧЕРИНОК

Если вы хотите подарить приставку человеку, который никогда ранее не играл (или же знаком только с PC), то отличный ход – приобрести комплект PS2 плюс EyeToy: Play, либо же PS2 и EyeToy: Play 2 отдельно. О камере EyeToy (входит в комплект с игрой) и играх для нее (например, Sega Superstars) мы не раз писали на страницах «СИ» в 2004 году. Главная их особенность: от играющего не требуется иметь какой-либо геймерский опыт; время, затрачиваемое на освоение, минимально. EyeToy идеально подходит для разного рода вечеринок – дурачиться перед камерой в компании друзей особенно весело. В качестве «второго блюда» можно использовать игру SingStar (микрофон входит в комплект) – своеобразный симулятор караоке.



GAME BOY ADVANCE

Первым делом надо разобраться с тем, какую модель покупать – оригинальный GBA или же более современный GBA SP. При том, что оба поддерживают все игры для этой платформы, второй отличается удобным дизайном и наличием подсветки экрана. Первый стоит $80, второй ненамного дороже – $100. Мы, естественно, рекомендуем приобрести именно SP. Из периферийных устройств понадобятся переходник для наушников (просто так воткнуть их в GBA SP нельзя) и пластиковый футляр для хранения консоли (или симпатичная сумочка – в случае с оригинальным GBA). Продвинутым пользователям порекомендуем флэш-карту: на ней можно хранить самодельные игры, а также текстовые файлы (например, чтобы читать книги в электронном виде). Все это продается в Москве; можно воспользоваться и услугами интернет-магазинов.



ДО ВЫХОДА SONY PSP И NINTENDO DS ЭТИ ЦВЕТНЫЕ МАЛЫШИ-РАСКЛАДУШКИ ОСТАНУТСЯ САМОЙ ПОПУЛЯРНОЙ ПОРТАТИВНОЙ ИГРОВОЙ СИСТЕМОЙ



WAVE BIRD – ОРИГИНАЛЬНЫЙ БЕСПРОВОДНОЙ ГЕЙМПАД ОТ NINTENDO И ПО СЕЙ ДЕНЬ ОСТАЕТСЯ ОДНИМ ИЗ ЛУЧШИХ УСТРОЙСТВ СВОЕГО КЛАССА ДЛЯ GAMECUBE

Мы рекомендуем

PS2
- Final Fantasy X
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Gran Turismo 3: A-Spec
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
- Burnout 3: Takedown
- Pro Evolution Soccer 3
- Prince of Persia: Warrior Within
- Soul Calibur II

Xbox
- Halo 2
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Grand Theft Auto Double Pack
- Prince of Persia: Warrior Within
- Burnout 3: Takedown
- Project Gotham Racing 2
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Soul Calibur II
- Ninja Gaiden
- Fable

GC
- The Legend of Zelda: The Wind Waker
- Soul Calibur II
- Super Mario Sunshine
- Viewtiful Joe
- Metroid Prime 2: Echoes
- Super Smash Bros. Melee
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- F-Zero GX
- Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
- Resident Evil

GBA
- The Legend of Zelda: A Link to the Past
- Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
- Metroid Fusion
- Mario & Luigi: Superstar Saga
- Metroid: Zero Mission
- Advance Wars 2: Black Hole Rising
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Final Fantasy Tactics Advance
- Castlevania: Aria of Sorrow
- Fire Emblem



ONBOARD
EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О СНОУБОРДИНГЕ



ЧЕЛОВЕК-АНАНАС ПО ИМЕНИ СИКАМАРУ (СЛЕВА) – ОДИН ИЗ САМЫХ ТАЛАНТЛИВЫХ ПОДРОСТКОВ В ДЕРЕВНЕ.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Под редакцией
Валерия «А. Купера» Корнеева
valkorn@gameland.ru







АВТОРЫ НЕ СОБИРАЮТСЯ ДАВАТЬ ПРЯМОЙ КОНТРОЛЬ НАД ТОВАРИЩАМИ, ЧТОБЫ НЕ РАССЕИВАТЬ ВНИМАНИЕ ИГРОКА.

Наруто – это круто! Третий год кряду идет на японском телеканале TV Tokyo сериал Naruto, и за сто двадцать серий он не превратился в тягомотную скукоту, не пал в бессюжетную пучину «проходных» эпизодов, не обесцветил дизайны ключевых персонажей невнятными диалогами, не поперхнулся попытками объяснить потусторонние способности героев. До сих пор каждая новая серия – как первая.

Самый оранжевый на свете

■ **Аниме:** Naruto ■ **Режиссер:** Хаято Дате, 2002 ■ **Студия:** Studio Pierrot ■ **Наш рейтинг:** ★★★★

В Японии Naruto почти стал национальным достоянием, таким же, как покемоны или Годзилла: в сетке передач ему отводят лучшее время, в магазинах на Акихабаре – отдельные стойки, в Токио проводятся посвященные ему аниме-фестивали, снимаются полнометражные фильмы. Уж больно по душе пришлась японским школьникам история взбалмошного мальчишки-ниндзя по имени Наруто, который никогда не унывает, не расстраивается по пустякам, ленится делать домашнюю работу и валяет дурака на экзаменах в академии ниндзя. У него, как у любого мальчишки, есть и предмет зависти, молчаливый, способный одноклассник Саскэ, и предмет обожания – девочка Сакура, и мудрый, всезнающий, могучий учитель Какаси-сенсей. На выпускном экзамене учеников разбивают на команды по три человека; Наруто, Саске и Сакура оказываются вместе, и никто еще не подозревает, что тест обернется куда большим испытанием, чем то, к которому готовились молодые ниндзя.

Невероятный экзамен, сложный, многоходовый, с десятками непредвиденных происшествий, с жестокими дуэлями (не то, чтобы совсем уж в стиле «Королевской битвы», но похоже), растягивается на первые семьдесят серий. К их финалу зритель поименно знает всех ниндзя деревни Коноха (где родился Наруто), всех учеников, всех учителей и учителей учителей, знает «олимпиадников» из прочих деревень, знает историю нескольких кланов, отношения между ними и школы боя, практикуемые каждым. Как в любом



ОСНОВНОЙ НАВЫК ВОИНА-ТЕНИ – ИСКУССТВО СОЗДАНИЯ ДВОЙНИКА. КОМУ-ТО БОЛЬШЕ ПО ДУШЕ НАПИЧКАННЫЕ ОРУЖИЕМ МАНЕКЕНЫ.

NARUTO ПО-РУССКИ

Неофициальный российский сайт сериала доступен всем желающим по адресу http://naruto.omake.ru/. Там вы найдете биографию Масаси Кисимото, переводы манги, русские субтитры к аниме, галерею фан- и официального арта, многое другое.



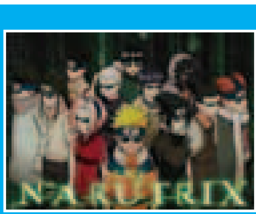


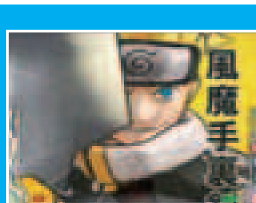


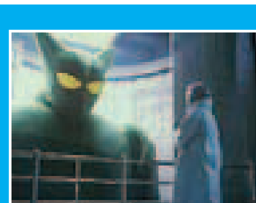


УЧЕНИКИ ИЗ ДЕРЕВНИ ВЕТРА УПРАВЛЯЮТ ВОЗДУХОМ И ЗВУКОМ; ДЕТИ ДЕРЕВНИ ПЕСКА ПОЛАГАЮТСЯ НА ПОМОЩЬ СВОЕЙ СТИХИИ.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»





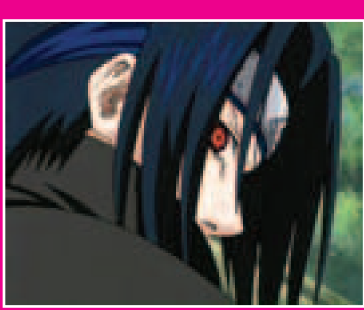


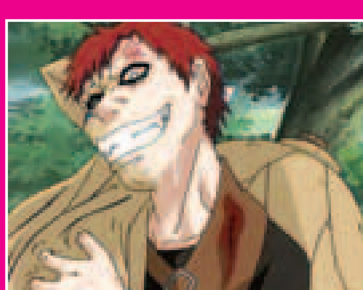


На DVD к этому номеру журнала вы найдете пародийный клип The Narutrix; клип Naruto Game Music Video, смонтированный из фрагментов геймплея игр, основанных на телесериале Naruto; трейлер игрового полнометражного фильма Tetsujin 28; видеоклип эпатажной группы Sambomaster на композицию Seishun Kyousoukyoku.

мальчишеском сериале, в Naruto существует теория, объясняющая каждую атаку, и пока зрители нащупывают на полу челюсть, герои задним число растолковывают, как их ушам удалось выписать новый, неожиданный финт. Согласно этой теории, человеческое тело наполнено духовной энергией, так называемой чакрой, на которой и держится искусство ниндзя: один способен видеть, как чакра циркулирует в теле противника и атаковать ее средоточия, другой прикармливает жучков, питающихся ее излишками, в третьем заточен демон-лис, дарующий неограниченный запас сил, четвертый высасывает чакру противников. В Naruto нет волшебности, свойственной Dragonball Z: ниндзя прежде всего полагаются на звездочки-сюрикены или метательные кинжалы кунаи, не витают в облаках, но твердо стоят на земле, хоть иногда и подпрыгивают. И все заморочки с чакрой служат одной, старой как мир, цели – заставить противника открыться, потом с размаху влепить кулаком в его удивленную физиономию.

Для сериала о ниндзя Naruto абсолютно неисторичен. В пику молодежным самурайским аниме (Peacemaker

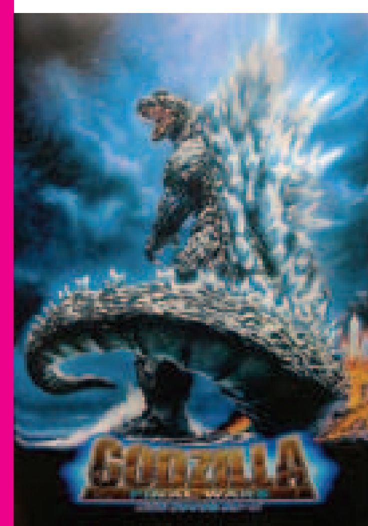






Super ShortNews Turbo EX Edition

Новый фильм Хаяо Миядзаки, Howl's Moving Castle, третью неделю держится на первом месте японского бокс-офиса. За отчетный уик-энд он собрал 9.3 миллиона долларов. Американская лента The Incredibles («Суперсемейка» в российском прокате) студии Pixar дебютировала на второй позиции (7.6 миллионов долларов), на третьей еще один новичок, двадцать восьмой фильм о Годзилле, Godzilla: Final Wars талантливого режиссера Рюхея Китамуры. Напомним, что Китамура работал над роликами для Metal Gear Solid: Twin Snakes, а дизайны для Final Wars в числе прочих создавал Йодзи Синкава (Metal Gear Solid, Zone of the Enders). Опубликованные рецензии называют противоречивый фильм либо величайшей картиной серии, либо, наоборот, худшим ее представителем. Впрочем, для творения Китамуры такая реакция скорее правило, чем исключение.



Создатель главных шагающих меха всея Японии (Mobile Suit Gundam) Йосиюки Томино объявил, что корпорация Bandai и студия Sunrise в соавторстве с некоей неназванной голливудской студией снимут американскую игровую адаптацию анимационного сериала Gundam. Свежо предание, а верится с трудом: нам обещали добрый десяток подобных римейков и не показали до сих пор ни одного трейлера.

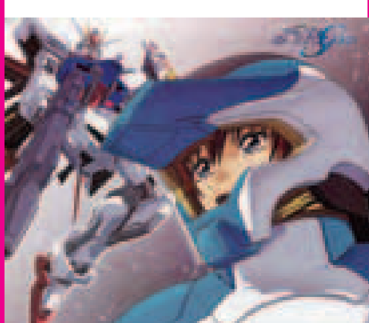
Телесериалы Fullmetal Alchemist и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, стартовавшие на американском телеканале Cartoon Network, бьют рекорды рейтингов.

Super ShortNews Turbo EX Edition

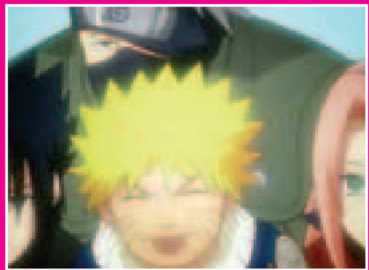
Среди лиц в возрасте от 18 до 34 лет прирост аудитории составил 92 и 79 процентов. Что интересно, наибольшую его часть составили женщины: их количество возросло на 130 и 168 процентов соответственно. Всего Fullmetal Alchemist сейчас смотрит 492 тысячи взрослых американцев, а Ghost in the Shell: Stand Alone Complex пришелся по душе 428 тысячам.



- Square Enix отложила DVD-релиз Final Fantasy VII: Advent Children на неопределенный срок. Выход картины был запланирован на Рождество.



- Картина Мамору Осии Ghost In The Shell 2: Innocence номинирована на четыре премии «Энни» международного общества анимационных фильмов: за лучший фильм, лучшего режиссера, лучшие анимированные эффекты и лучшую музыку среди полнометражных фильмов. Йоко Канно (Wolf's Rain) выдвинута на соискание приза за лучшую музыку в телесериале. На звание лучшей анимационной картины года претендуют Innocence, «Суперсемейка», «Шрек-2» и полнометражный «Губка Боб-Квадратные Штаны».

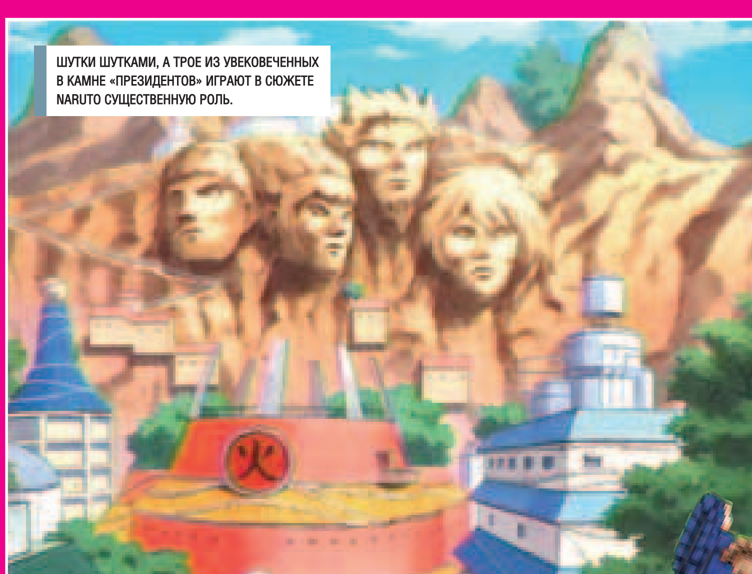




Kurogane, Samurai 7) здесь не поминают воинов-буси и об истории Японии ни словом не обмолвятся. Специально для Naruto мангака Масаси Кисимото изобрел небольшой мирок, где военное могущество немногочисленных государств опирается на искусство пяти независимых деревень ниндзя, пребывающих в шатком состоянии холодной войны (которая то и дело рискует превратиться в войну открытую). Художники очень осторожно, намеками заставляют зрителей узнавать в псевдосредневековом мире Naruto альтернативную Японию: здесь точно такие же узкие улочки, двухэтажные домики, пагоды, скамейки в парках, парты и аудитории, отъезжающие в сторону рамы окон, цилиндрические резервуары с водой, проволочные заборы на школьных крышах, перила посередине лестницы к храму. Полнометражный фильм, дополняющий основной телесериал, и вовсе повествуtr о шоу-бизнесе – показывая грузовики, поезда, осветители, микрофоны, видеокамеры и прочую техническую требуху. Почти фэнтезийный мир Naruto блестяще стилизован под современность, поэтому и нет нужды у авторов прибегать к штампам героического фэнтези, самурайской саги, исторической драмы, чего бы то ни было. Наруто – герой нашего времени, лучший персонаж для удалого детского сериала, простой как две копейки сорванец с соседнего двора с немудреными желаниями и единственной мечтой: стать хокагэ, старейшиной деревни, самым умным, ловким и уважаемым ниндзя.

Почему же этот удивительный, неординарный сериал покорил Японию, но так до сих пор и не добрался до США? Отчасти потому, что японские владельцы требуют за выдающийся сериал выдающиеся деньги, отчасти из-за слишком уж замысловатой специфики Naruto. Дзюцу (атаки) именуются такими сложносочиненными названиями, что сам черт ногу сломит. Какой-нибудь Katon Goukakyuu органично смотрится в оригинале, но будучи транскрибированным в Sasuke's Blaze of Glory (цитата из официального перевода манги Naruto) выглядит нелепо и неуместно. Японские реалии вызывают рефлекс узнавания лишь у подготовленных зрителей, а блестящую озвучку Дзюнко Такеути смогут обыграть только лучшие англоговорящие актеры озвучки. Та компания, что возьмется издавать Naruto, а рано или поздно это случится, пойдет ва-банк: либо сделает блестящую локализацию «не для всех», либо (и это, увы, более вероятно) оболванит сериал, вымарав неугодные массовому зрителю ассоциации.

Тем не менее, едва ли возможно не наслаждаться рельефными героями, шикарным дизайном и блестящим саундтреком. За сто двадцать уже показанных серий Кисимото завязал узлом столько сюжетных линий, что они одни гарантируют: впереди у нас сотня-другая новых эпизодов Naruto. Мы и не против: такие забористые щи готовы уплетать не то что еженедельно – еженощно. Добавки! ■



ШУТКИ ШУТКАМИ, А ТРОЕ ИЗ УВЕКОВЕЧЕННЫХ В КАМНЕ «ПРЕЗИДЕНТОВ» ИГРАЮТ В СЮЖЕТЕ NARUTO СУЩЕСТВЕННУЮ РОЛЬ.

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с интернет-магазином «Ау, DVD» разыгрывает DVD с аниме Peace Maker: Innocence Lost. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 февраля.

Вопрос:

Какого цвета пижама Наруто?

1. Оранжевого
2. Белого
3. Розового

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

DVD с аниме «Последняя Субмарина» получает Дима Прокопьев из города Дивногорск Красноярского края. Действительно, акваланг изобрел именно Жак-Ив Кусто, и никто другой.



ОБЕЗЬЯНА И НАРУТО. СОЗДАНЫ ДРУГ ДЛЯ ДРУГА!

Peacemaker: Innocence Lost

■ **Режиссер:** Томохиро Хирата, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★



Самурайские сериалы пользуются в Японии закономерной популярностью, а реально существовавшие исторические деятели подчас кочуют из одного аниме в другое. Часто среди героев фигурируют представители Синсэнгуми, своеобразного ОМОНа в средневековом Киото. Peacemaker – сериал о подростке, воспитанном на идеалах чести и верности, который мечтал вступить в Синсэнгуми, а попав туда, наталкивается на действительность: на грязный, беспощадный, интриганский мир всамделишных самураев. Благодаря трехмерным бэкграундам и недурной анимации от студии Gonzo аниме смотрится бодрее многих своих конкурентов, да вот беда: авторам зачем-то захотелось превратить исторический сериал в сериал мистический, и они напихали к самураям волшебников, некромантов и зомби. Право, это было совершенно неуместно.



Flame of Recca: A Ninja's Test

■ **Режиссер:** Нориюки Абе,1997 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★



История о простом японском школьнике, который во что бы то ни стало решил стать неуязвимым, всемогущим ниндзя. Вскоре выясняется, что это таки неспроста: в парне скрыта сила управлять огнем. Лишь обуздав ее, он сможет победить других начинающих ниндзя и разнокалиберные темные силы, зачем-то ими заинтересовавшиеся. Flame of Recca построена по принципам хорошего мальчишеского аниме: молодой, упертый герой ставит себе недвусмысленную цель и, преодолевая препятствия различного толка, приближается к ней на протяжении нескольких десятков эпизодов. Эта бодрая, насыщенная боями и персонажами история стала предвестником таких современных сериалов, как Inuyasha и тот же Naruto, и заинтересует всех, в ком еще жив дух здорового юношеского максимализма.

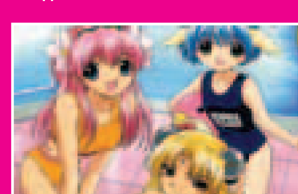


Galaxy Angel Z: Back for Seconds

■ **Режиссер:** Морио Асака / Йосимицу Охаси, 2002 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★



В двадцать первом веке человечество успешно вышло за пределы Солнечной системы и начало колонизацию галактики. Несколько тысячелетий спустя, после того, как люди оккупировали не один десяток звездных систем, галактический катаклизм стер память цивилизации. Оглушенное амнезией человечество прозвало непонятные механизмы «потерянной технологией», с грехом пополам научились ими управлять. Казалось бы, такое начало обещает только научно-фантастическое продолжение, ан нет. Телесериал Galaxy Angel, второй из четырех сезонов которого мы сегодня представляем, рассказывает о приключениях команды взбалмошных, неунывающих девчонок, превращая космическую оперу в уморительную комедию положений. Немудрено: от Broccoli, компании-создателя Di Gi Charat, ничего другого мы и не ожидали.



Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА
Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ
Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

СЕРВИС
Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером

Бесплатный телефон по России 8-800-200-3-999 по всем вопросам по подписке

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



230р за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1380р за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2484р за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 996 рублей*)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



250р за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1500р за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2700р за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку:

- ☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
- ☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 200_ г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

____

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
   - по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru;
   - по факсу: 924-9694;
   - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса в течении 3х дней после выхода журнала в продажу, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

Вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

16760 «Страна Игр» + 2CD
16762 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

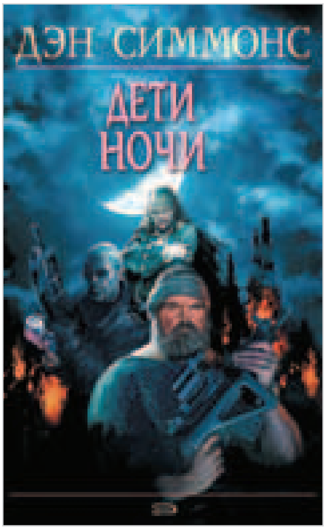
Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.



Дэн Симмонс

«Дети ночи»

■ **ЖАНР:** мистика

■ **ДАТА ВЫХОДА:** январь 2005 года

Американский врач Кейт Нойман приезжает в Румынию в качестве консультанта. Здесь ей приходится не только стать свидетелем множества странных событий, но и столкнуться с необъяснимыми на первый взгляд явлениями, одно из которых связано с именем легендарного вампира графа Дракулы. Вместе с американским священником Майклом О'Рурком Кейт предстоит сделать поистине невероятное и страшное открытие: миф о вампирах – вовсе не миф, а созданный в незапамятные времена орден Дракона существует и в наши дни.

Дэн Симмонс – известный американский писатель, создающий свои шедевры в различных жанрах литературы. Первый роман, «Песнь Кали», опубликованный в 1985 году, сразу же получил Всемирную премию фэнтези. Широкую популярность Дэну Симмонсу принес грандиозный цикл о «Гиперионе». Романы «Гиперион», «Падение Гипериона», «Эндимион» и «Восход Эндимиона» для фантастики имеют, пожалуй, не меньшее значение, чем «Властелин колец» Толкиена для фэнтези.
Фантастика, фэнтези, мистика, детектив – в любом из этих жанров проявляется талант писателя, что подтверждает внушительный список его премий и наград: British Science Fiction Award (1992), SF Chronicle Award (1991), Hugo Award (1990), Locus Poll Award (1990,]1991, 1992, 1993, 1994, 1995), World Fantasy Award (1986, 1993), British Fantasy Award (1990), Bram Stoker Award (1990, 1992, 1993, 1994), Sturgeon Award (1993), Imaginaire Award (1996).



«Сборник «Русская фантастика-2005»

■ **ЖАНР:** фантастика

■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

В этом сборнике представлены новые произведения современных отечественных писателей-фантастов – авторов знаменитых бестселлеров, лауреатов престижных литературных премий, а также тех, кто делает еще только первые шаги на пути к успеху и широкому признанию читателей. Игорь Алимов, Андрей Белянин, Кирилл Бенедиктов, Андрей Валентинов, Василий Головачев, Олег Дивов, Марина и Сергей Дяченко, Виктор Косенков, Алан Кубатиев, Сергей Легеза, Василий Мидянин, Олег Овчинников, Игорь Огай, Генри Лайон Олди, Антон Орлов, Вадим Панов, Светлана Прокопчик, Игорь Пронин, Ирина Скидневская, Сергей Чекмаев, Дмитрий Янковский – авторы ярких и самобытных фантастических повестей и рассказов, объединенных в своеобразный «ежегодный отчет».

Открывают сборник 3 повести. «Аренда» Алана Кубатиева рассказывает об оккупации Земли инопланетянами, которые используют человеческих детей в своих непонятных целях. Шпион, в мозг которого встроен компьютерный чип, – главный герой повести Антона Орлова «Только для просмотра». При попытке скопировать информацию с вражеского компьютера в мозг шпиона она попадает вирус. В повести «Игра окончена» Дмитрия Янковского обычный человек открывает проход в иное измерение и попадает в совершенно дикий мир, и не он один – есть еще мафиозные группировки и туристы.
Далее в книге – около двух десятков новых рассказов, написанных отечественными фантастами за последний год.



Кир Булычев

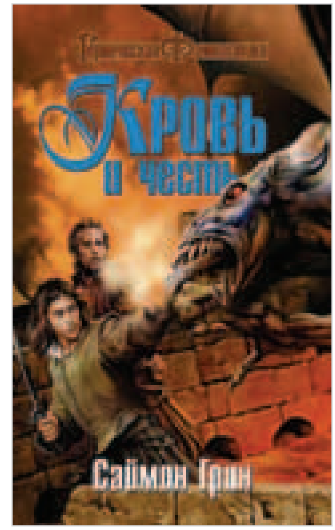
«Нужна свободная планета»

■ **ЖАНР:** фантастика

■ **ДАТА ВЫХОДА:** январь 2005 года

Великий Гусляр... Этот город невозможно найти ни в одном, даже самом подробном географическом атласе, но на карте русской фантастики он намного заметнее иных столиц. Кир Булычев с присущими ему неподражаемым юмором, мудрой иронией и сарказмом поведал нам о нравах и порядках Великого Гусляра, о его жителях и необычайных происшествиях, то и дело приключающихся с ними. И пусть описываемые события порой выглядят совершенно невероятными, нетрудно заметить в вымышленном городке многие черты нашей родной действительности.

Кир Булычев – псевдоним всем хорошо знакомого российского писателя-фантаста и киносценариста Игоря Всеволодовича Можейко. Из произведений Булычева наиболее известны цикл повестей о «девочке из будущего» Алисе Селезневой, а также рассказы и повести из цикла «Великий Гусляр» и цикл романов «Галактическая полиция». Огромной популярностью пользуются мультипликационный фильм «Тайна третьей планеты» и телесериал «Гостья из будущего», снятые по книгам Булычева. В Интернете действует немало сайтов, посвященных писателю и его работам, например, http://www.mielofon.ru.
Любимое детище Кира Булычева, «Гуслярские хроники», создавались на протяжении четырех десятилетий, и включают более 100 повестей и рассказов. Автор всегда хотел собрать их воедино. «Нужна свободная планета» – первая часть первого полного двухтомного издания знаменитого цикла.



Саймон Грин

«Кровь и честь»

■ **ЖАНР:** фэнтези

■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

**Прошло почти десять лет после победы над демонами из Черного леса.
Об этих временах уже слагают легенды и пишут пьесы. Джордан – актер, разыгрывающий представление о великой битве против сил тьмы, – никогда не совершал героических поступков. Однако, попав в Полуночный Замок, он поневоле становится героем, чтобы спасти обитателей замка и свою собственную жизнь.
Гарнизон крепости у границы Черного леса перестал подавать признаки жизни. Отряд смельчаков-разведчиков, посланный разобраться в произошедшем, сталкивается в крепости с ордой чудовищ. Неужели демоны опять вышли на тропу войны?**

Саймон Грин – английский писатель, магистр современной английской и американской литературы. Наибольшую популярность Грину принес фэнтезийно-героический сериал «Хок и Фишер» и НФ-сериал «Охотник за смертью». Его новеллизация фильма «Робин Гуд – принц воров» стала международным бестселлером, хорошо известным всем киноманам.
В 2004 году мы рассказали обо всех циклах писателя, в том числе и о «Лесном королевстве» – необычном сплаве хорошей сказки и замечательной приключенческой фэнтези. «Кровь и честь» – часть именно этого цикла, но в ней действуют совершенно новые герои, не засветившиеся в предыдущих книгах.
В это издание вошли сразу два романа: «Кровь и честь» и «Подземелье мертвецов».


БЕСПЛАТНЫЙ
КАТАЛОГ GAMEPOST
ПОМОЖЕТ СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР
* Более 100 самых лучших игр с описаниями
* Все игровые приставки и периферия к ним
* Предметы одежды и коллекционные акссесуары из коллекции «Товары в Стиле X»
PC
PS2
XBOX
GAMECUBE
GBA
GIFT SHOP
КАТАЛОГ
e-shop
GAMEPOST
НЕЗНАНИЕ
ОГРАНИЧИВАЕТ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВЫМ ПРОСТОРАМ?
ЭТО НЕ СТРАШНО, ПОТОМУ ЧТО ЕСТЬ КАТАЛОГ GAMEPOST
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST
ЗАПОЛНИТЕ АНКЕТУ

Творческий КОНКУРС от «СИ»

на кону: два графических акселератора нового поколения от Gigabyte: топовый GV-RX80P256V и мейнстримовый GV-RX60X128V

Вот так и сбываются мечты геймеров. Еще недавно многие из вас даже и мечтать не могли об одной из мощнейших графических плат на данный момент. Но вот она, лежит перед вами, да еще и в сопровождении своей младшей сестры, которой тоже есть что предложить ценителям компьютерной графики. Остается лишь выполнить задание и иметь настолько высокий уровень параметра Luck, чтобы именно ваша работа заинтриговала суровые сердца редакторов. Мы не оговорились, чтобы получить одну из этих красавиц вам не придется отвечать на вопросы, вам понадобится творческий подход.

ПРИЗЫ:

ЛУЧШИЙ НОВОГОДНИЙ ПОДАРОК

Gigabyte Radeon X600 XT

- интерфейс PCI-Express
- Полная поддержка Microsoft® DirectX® 9.0
- 4 параллельных конвейера визуализации
- 128-разрядная шина памяти
- DVI, VIVO





Gigabyte Radeon X800 Pro

- интерфейс AGP 8X
- Полная поддержка Microsoft® DirectX® 9.0
- 256 Мбайт DDR3-памяти
- 16 параллельных конвейера визуализации
- 256-разрядная шина памяти
- DVI

В чем же заключается этот творческий подход? На диске, который прилагается к журналу, мы выложили массу непошедшего в верстку графического материала. И хотим, чтобы вы на его основе создали обои для рабочего стола в разрешении 1024x768. Работы сохраняйте в формате jpg, ссылка на использованные в ходе дизайнерского поиска файлы обязательна.

Свои работы присылайте на электронный адрес newyear@gameland.ru до 31 января 2005 года. Не забудьте указать вашу фамилию и город, где вы живете, а также написать название конкурса в теме письма. Удачи!

КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!



BEST FM
100,5
та САМАЯ музыка
NEW!
включи
100,5fm
Свидетельство СМИ ЭЛ № 77-8542 от 30 января 2004 г.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

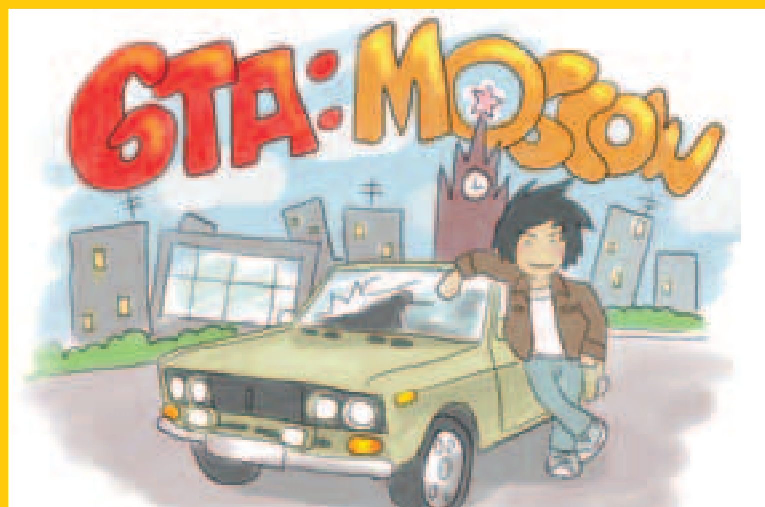
ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

9 месяцев бесплатной подписки на «СИ» получает Рустам Галимов за байку о том, как Томми Верчетти и М. Разумкин с чуланом боролись.

ХОЧЕШЬ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше послание стало письмом номера, не нужно писать о пиратстве или спрашивать, когда выйдет продолжение такого-то хита. Лучше расскажи самую смешную (или страшную) историю, в которую вы влипли по вине игр. Или напишите про редакцию «Страны».

ПИСЬМО НОМЕРА



РУСТАМ ГАЛИМОВ **R_U_S13-13B@MAIL.RU**

Здравствуйте, многоуважаемая редакция «Страны Игр»! Пишет вам геймер из Татарстана. Я начал читать ваш журнал только в этом году, но уже стал большим его поклонником. Найти свежий номер «Страны» в наших магазинах очень трудно, практически невозможно.

Однако, часто мне помогают друзья из Казани. Они высылают самые свежие номера вашего издания. В одном из них я прочитал о скорейшем выходе очередной части Grand Theft Auto (к сожалению, только на PlayStation 2), и у меня зародилась мечта: как бы мне хотелось, чтобы одна из частей этой прекрасной игры была посвящена большому русскому городу, например, Москве.

Только представьте: подъезжаю на «ВАЗ-21063» к месту, отмеченному на радаре буквами «GL» и вижу перед собой здание редакции «Страны». Захожу и встречаю М. Разумкина, грустного-грустного. На вопрос «Что стряслось?» он дрожащим голосом рассказывает историю о том, как свеженапечатанные журналы были украдены негодяями из подпольной редакции конкурирующего журнала «Чулан игр». Я, естественно, соглашаюсь вернуть украденное. И вот уже стою на пороге бывшего торгового склада, где, предположительно, находится эта подпольная редакция. Оглушив найденной неподалеку арматурой двух подонков около входа, попадаю на склад, где возвышается куча пиратских дисков. Пройдя дальше, оказываюсь в кабинете главреда «Чулана игр» К. Неразумкина, который обещает сто тысяч долларов, если я соглашусь работать на него и сопровождать груз пиратской продукции. Я же, ударом в челюсть, даю понять супостату, что верные читатели «Страны» не продаются. Забрав у бессознательного Неразумкина ключ от секретного склада, отк-

ПИШИТЕ ПИСЬМА: magazine@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/Я 652, «Страна Игр»

ДВИЖЕНИЕ ЗА ЧИСТОТУ

Привет, любимая СИ!
Я читаю журнал уже 2 года, и меня можно отнести к разряду постоянных читателей. А вот пишу вам редко. Но если уж собираюсь, то, предупреждаю сразу, коротких писем у меня не получается. Ни о каких пиратах, новых играх и достоинствах (недостатках) журнала я писать сегодня не буду (спасибо! – прим. ред.). Хочется обсудить ваш сайт. Если еще точнее – форумы и чат. Что же это творится, товарищи?! Лично у меня складывается такое впечатление, что модераторы на форумах вообще не работают. Восемьдесят процентов сообщений содержат мат, и ведь никто их не удаляет! Вот я как-то был в хорошем настроении, зашел на ваши форумы, посмотрел... Настроение моментально ухудшилось, и, честно скажу, я туда больше на заходил, не захожу, и не буду заходить, пока вы что-нибудь не сделаете! Серьезно, я посещал великое множество форумов и нигде такого не встречал. Это же портит впечатление (причем сильно) не только от сайта, но, частично, и от журнала! Как может быть такой классный журнал с таким, извините, похабным форумом? В чате та же история, а может и хуже. Может, люди стали такие некультурные? Может быть. Но зачем же это поддерживать? Я знаю один форум (адрес не пишу – все равно не напечатаете), так там уже зарегистрировано около 40 000 посетителей, они общаются почти в двадцати топиках. Я общаюсь там уже три месяца и еще ни одного мата не видел. Вру, один раз видел. Этот пост тут же удалили, а пользователя повесили на бан-маяк. Вот это работа модераторов, вот это я понимаю! Прошу не рассматривать мое письмо как жалобу маленького мальчика, которого послали матом,

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего – отвечаем в очередной раз!

? Правда ли, что Купер ушел из «СИ»?

Ничего подобного. Купер и «Страна» неразлучны, как черепашки и ниндзя, как рабочий и колхозница. Листайте этот номер и убедитесь сами. Например, обратите внимание на комиксы, которыми оформлены авторские колонки.

? Почему вы не ответили на мое письмо?

Если бы мы отвечали на все письма, «Страна» выходила бы в два раза реже. Но каждое приходящее в адрес редакции письмо мы читаем от начала до конца, это точно. Самые интересные и злободневные попадают на эти страницы.

? Когда выйдет игра такая-то?

Относительно даты появления той или иной игры d интересующей вас стране можно (и нужно) справляться на специализированных сайтах, например, на таком как http://www.gamefaqs.com или на http://www.tothegame.com

За отчетные две недели пришло сразу несколько писем с просьбами выслать различные номера «СИ» наложенным платежом, а то и вовсе бесплатно. Что касается антикварных выпусков нашего журнала, то их даже в редакции осталось по нескольку штук, и мы их бережем. А получить свежие номера задарма можно запросто: вон она, призовая желтая плашка, чуть ниже. Пишите, и вам воздастся!

рываю его (склад) и нахожу там фургон со свежими номерами «Страны». Сажусь в фургон, газую, сматываюсь. Раздается взрыв, который стирает с лица земли подпольную редакцию, склад и еще черт знает что. Возвратив фургон с журналами, возвращаюсь к Разумкину, который на радостях дарит мне пожизненную подписку на любимую «Страну игр».
Вот такая вот мечта (даже две). На этом заканчиваю свое письмо. Удачи и спасибо всем, кто трудится в поте лица, чтобы радовать нас, геймеров. До скорого!

Пожизненной подпиской порадовать, увы, не можем, а девятимесячный джекпот – ваш. Идея делать масштабные игры о России не первый день витает в воздухе. И завитала она уже, например, в головы авторов Lada Racing Club. Что же до редакции «СИ», то попасть в San Andreas нам уже не светит, зато смастерить карту для Warcraft 3 с участием редакционных знаменитостей – плевое дело. Ау, народные умельцы?

и он, распустив слюни, побежал жаловаться. Я и сам в долгу могу не остаться, но это делу не поможет. Мне просто очень нравится ваш журнал, и я хочу, чтобы он был отличным во всем! Надеюсь на улучшение ситуации в скором времени.

АНДРЕЙ ДЕМИН
andreydyomin@rambler.ru

ВРЕН // Видимо, вам не повезло с разделом форума, темой или временем посещения. Модераторы у нас работают на полную мощность, мат удаляют вовремя. Кроме того, у любого пользователя есть возможность жаловаться на сообщение с матом – уведомление приходит ко всем модераторам на e-mail. Другое дело, что чистятся в первую очередь разделы журналов, а те, что предназначены для общих разговоров – во вторую. Я лично уже давным-давно не видел ни одного некорректного письма собственно в форуме «Страны Игр». А еще очень может быть, что вы были на форумах полгода или более того назад, когда стоял старый движок, фактически не позволявший модерировать что-либо. Тогда – да, были очень серьезные проблемы, и иной раз, после набега сетевых хулиганов, все сообщения в каком-нибудь разделе могли быть матерными. Мы решили все проблемы, купив новое современное программное обеспечение.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ «А. ЗОНТИК» СОНИН**

ШЕСТЕРНЯ МЕТАЛЛА

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ».
Хочу обратиться к вам с необычным предложением. Я являюсь автором перевода игры Metal Gear Solid, не имеющего ничего общего с корявыми пиратскими «русефикациями». Не могли бы вы разместить перевод на диске или на сайте? Уверен, множество поклонников MGS будут вам благодарны. Меня, правда, терзают смутные сомнения – не нарушатся ли в этом случае авторские права? Но я не требую гонорар, и вообще не получаю никакой материальной выгоды. Мое единственное желание – познакомить со всеми тонкостями сюжета этой замечательной игры геймеров, не владеющих английским языком. Пожалуйста, ответьте мне по почте или на страницах журнала.
PS. Один мой знакомый перевел Final Fantasy 10.

АЛЕКСЕЙ ИВАНОВ
KAITEN@INBOX.RU

ЗОНТ // Мы обожаем народное творчество, но распространение подобного перевода на дисках «СИ» – занятие с точки зрения законности весьма спорное. Получится, что мы продаем (распространяем коммерческим образом) диски с некоммерческим содержимым. Куда разумнее будет выложить перевод на неофициальный, некоммерческий сайт, посвященный MGS (например, на http://outer-heaven.narod.ru/). Так ваше творение станет доступно самой широкой аудитории, и совершенно бесплатно.

? В какие игры играет редакция?

В те, о которых написано в этом номере. О предпочтениях любимого автора спрашивайте, пожалуйста, в личном письме, отправленном на его электронный адрес. Редакторы о своих любимых играх пишут в «Слове команды».

? Почему пакетик BioKey отрывается вместе со страницей?

Так задумано! Шутка. На самом деле всему виной тонкая бумага и ваша нетерпеливость. Если не торопиться, то отделение пакетика происходит без всяких проблем. В крайнем случае можно воспользоваться швейцарским армейским ножом.

? Почему у меня не читаются диски «СИ»?

К величайшему нашему сожалению, мы не можем контролировать качество болванок. Брак в наши дни есть у всех журналов с большим тиражом. Если вам достался нечитающийся диск – обращайтесь в редакцию, поменяем.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Почтовые товарищи с прошлой страницы, возмущавшиеся содержимым форумов «СИ», совершенно не правы. Тутошние завсегдатаи как всегда остроумны, общительны, а главное – держат руку на пульсе индустрии.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на простой вопрос:

«Какую портативную систему вы ждете больше – PlayStation Portable или Nintendo DS, и почему?»



Автор:
Petty

Если честно, то я не являюсь любителем портативных консолей, поэтому не жду ни то, ни другое. А так ситуация интересная: с одной стороны, у Nintendo огромный опыт в разработке портативок, и вряд ли она нас подведет; с другой стороны, PSP – штука крутая, по техническим характеристикам превосходящая DS. На обеих системах мы увидим как старые приставочные хиты (игры, вышедшие на домашних приставках Sony и Nintendo), так и новенькие проекты. В принципе, выбор DS или PSP – это дело вкуса. Фанаты портативной приставки Game Boy, Марио, Луиджи, Линка и Самус выберут DS, а фанаты продукции Sony, разумеется, купят PSP. Что же до меня, то я по-прежнему буду играть только на домашних стационарных консолях.



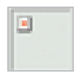
Автор:
Львы, Тигры и Медведи

Вопрос, очень актуальный лично для меня. Давняя мечта приобщиться к миру «портативных развлечений» только сейчас стала осуществима. Осталось выбрать. Либо глупую серебристую консоль о двух экранах от компании, которую я всегда недолюбливал, либо черный мобильный медиа-центр, в который, вероятно, можно будет нормально поиграть только дома. Совсем не то, что хотелось. Подожду-ка я PS3...



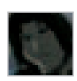
Автор:
white_reiko

Я считаю, что будущее – за PSP, потому что она, в отличие от DS, не только игровая приставка. Да и фишка с двумя экранами у консоли от Nintendo, на мой взгляд, глупая.



Автор:
Nameless One

Питаю слабость к продуктам Nintendo, но скорее всего потрачу деньги на PSP. Nintendo не оправдала надежд: скриншоты и первые обзоры наводят на невеселые мысли, графика недалеко ушла от GBA. Думаю, со временем Nintendo вполне может разделить участь Sega, как бы громко это не звучало. В общем, надежды на PSP.



Автор:
Shel

Безусловно, Nintendo DS. У компании Nintendo куда больший опыт в создании портативных консолей. А вот в PSP чувствуется какой-то подвох. Подумаешь,графика лучше,слишком много всяких «но». И ресурс батареи,и всяческие сомнительные порты,которые,несомненно,окажутся просто «кастрированными» версиями с других консолей и компа.



Автор:
Le-on

А я одинаково сильно жду и DS, и PSP. На DS анонсирована интересная мне линейка игр(Metroid, Zelda, Castlevania, Mario), плюс оригинальное использование двух экранов, беспроводная связь и невысокая стоимость. На PSP будет Metal Gear, и этого уже достаточно, несмотря на достаточно маленькое время работы консоли.



Автор:
Anhalt

Хотя я и не особо увлекаюсь портативными консолями, т.к. считаю невозможным полностью оценить глубину игры в метро или еще где-либо вне дома, но все же буду следить за этими консолями. Предпочтение отдам PSP, ведь на ней появятся новые части FF, MGS и Gran Turismo, но и новой консоли от Нинтендо буду уделять внимание.

SMS ЧЕПУХА

Присылате свои фразы на телефон:

+7 095 514-7321

1. Кто 2. С кем. 3. Когда. 4. Где 5. Что сделали 6. Кто увидел 7. Что сказал 8. Чем дело закончилось.

Разум вместе с бабушкой Врена очень-очень давно на планете Тренур ловили покемонов, но их увидел доктор Зло, который в порыве ярости сказал: «Геймеры всех стран, соединяйтесь», но в конце-концов все-таки пришел ананас и поймал золотую рыбку.

Один читатель «Страны» с Арнольдом Шварцнеггером в прошлую пятницу в дельфинарии сбили самолет с обезьянами, их увидел Путин и пожелал им умереть молодыми. В результате появился бутерброд и сделал несчастным fatality.

Рен-тян и Данки Конг как-то раз в парке аттракционов собирали атомную бомбу, их засек гигантский таракан и много чего наговорил. Дело кончилось хорошо: пришел Дед Мороз и подарил всем по новенькой PS2.

Топ-менеджер Nintendo и Балда в 1656 году строили ковчег, их обнаружил солдат Швейк и сказал, что all your base are belong to us. Затем появился хозяин избушки и сделал свое грязное дело.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 095 514-7321



Krivoy
Сколько консолей у Врена дома?

Мы и сами со счета сбились. Говорят, у него дома собралась критическая масса, которая самопроизвольно порождает новые.

Вахмурка
Почему «Страна» выходит раз в две недели? Хочу еженедельник!

Когда индустрия компьютерных и видеоигр в России станет такой же, как в Японии, «СИ» станет еженедельным изданием.

Злодей
Когда выйдет Fallout 3?

Когда рак на горе свистнет. Игра в разработке, в продажу пойдет «когда будет готова».

Алекс
Почему вы не ответили на мое замечательное письмо?

Потому что мы заняты написанием ответов на SMS.

TrobuR
Какую консоль выбрать?

PlayStation 2. При всем богатстве выбора, здесь и сейчас другой альтернативы нет.

Микас 3
Каким будет спецвыпуск «Страны Игр»?

Феерическим. Для спеца, ежели он и правда появится, мы приготовим нечто совершенно незабываемое.

niko
Как сделать, чтобы DVD «Страны» лучше читались?

Попробуйте ограничить скорость чтения диска. Необходимые программы есть на сайтах изготовителей приводов. Помогает.

Что нового
Как запустить игры для PS2 на PC?

Вы будете смеяться. Никак. PlayStation 2 не эмулируется и не будет эмулироваться еще как минимум год.

ПОСЛЕ ОФИСА, ДО СЕКСА

ДЕКАБРЬСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ





ЧИТАЙ В ДЕКАБРЕ:

ИГРЫ
Need for Speed: Underground 2
Разбиться нельзя
Можно только взлететь

Medal of Honor: Pacific Assault
Янки против Камикадзе
Кубок Тихоокеанского региона

ПРАВДА ЖИЗНИ
Утренний секс
Заменяет 28 проверок почты

СЕНСАЦИЯ
Натуральная грудь
в компьютерном журнале

ЖЕЛЕЗО
Лучший компьютер
Тестируем три, побеждает один

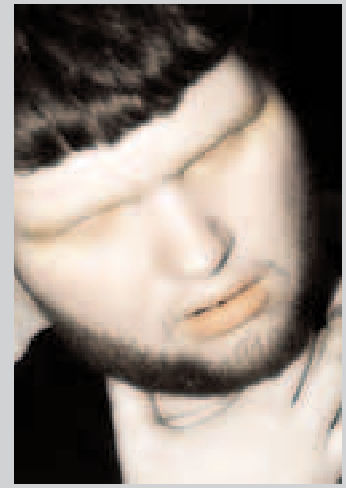
(game)land

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

В новый год с новым диском!

Всем привет! Чтобы ни у кого не возникало вопросов, представлюсь. Зовут меня Семен Чириков, и с первого номера 2005 года я являюсь ответственным редактором дисков «СИ». В списке задач, поставленных передо мной, улучшение контента DVD и CD, контроль за качеством и так далее. Проще говоря, я буду заниматься административными вопросами и общим планированием, что позволит остальным редакторам сосредоточиться на своих основных обязанностях.
Сначала я хотел бы от лица всей редакции «СИ» принести вам извинения за DVD к номеру 22(175). Владельцы PS2 не смогли посмотреть видеочасть диска. Мы не собираемся ни на кого перекладывать ответственность за этот неприятный инцидент и признаем свою вину. Вы можете обменять неработающие диски на нормально функционирующие DVD. Для этого необходимо позвонить по телефону (095) 935-7034 или написать по электронной почте Надежде Левошиной (levoshina@gameland.ru). Уверяю, мы приложим максимум усилий, чтобы в будущем этого не повторилось.
И о хорошем. В рубрике «Галерея» на наших дисках вы сможете найти скриншоты к играм номера. А уже на следующих CD и DVD мы планируем выложить эксклюзивные видеообзоры. В общем, процесс улучшения дисков идет полным ходом.
И не забывайте писать нам письма на disk@gameland.ru. Мы обязательно рассмотрим все ваши предложения и критику.
С Новым годом вас! И с новыми дисками!



Факт: Первый DVD «Страны Игр» вышел более года назад. Это был номер 21(150)

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...на нашем DVD есть видеочасть?

Наш DVD можно запускать не только на PC, но еще и на PlayStation 2, Xbox'е с DVD-пультом и домашних DVD-плеерах. Для этого нужно просто вставить и запустить диск, а потом наслаждаться видеороликами, многие из которых эксклюзивные. В ближайшем будущем в этом разделе появятся русскоязычные видеообзоры и интервью. Чтобы посмотреть видеочасть на PC, необходимо открыть диск с помощью любой программы для просмотра DVD. Например, для этих целей подойдут Win DVD или CyberLink PowerDVD. Если у вас нет звука, значит, в настройках звука DVD-плеера нужно поменять Beatstream на PCM Audio.

Демо-версии

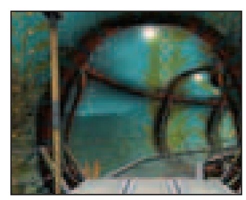
The Punisher

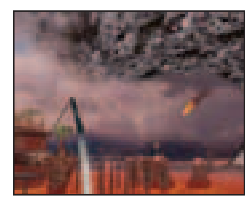


Брутальный кровавый экшн, который по драйву можно сравнить с Painkiller, а по жестокости – с Manhunt. Можно засунуть голову врага в камин и отрубить его конечности крышкой от гроба. Самое приятное, что действие разворачивается в современном мире, где нет места магии, демонам и прочим фэнтезийным элементам.

Sentinel: Descendants in Time

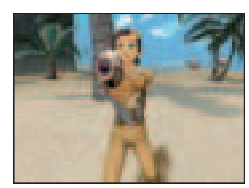
Фантастический квест от первого лица с весьма запутанным сюжетом и приличной графикой.





Saga of Ryzom





Полная версия набирающей популярность MMORPG. Великолепная графика, необычная вселенная и мощная система развития персонажа. Зарегистрировавшись, вы получите две недели бесплатной игры.

Софт

FTP Info

Отличная программа для слежения за FTP-серверами. Как только на сервере появляется что-то новое, вы сразу же узнаете об этом. Больше не надо внимательно изучать все директории на предмет чего-то интересного.

Photo Screensaver Maker

Хотите сделать собственный скринсейвер? Для этого достаточно иметь под рукой Photo Screensaver Maker, набор картинок и, по желанию, озвучку. Программа также позволяет добавлять эффекты.

NVU

Мощнейший и удобнейший HTML-редактор, по своей функциональности почти не уступающий Macromedia Dreamweaver. Разрабатывается по принципу Open Source, потому абсолютно бесплатен! Русская версия в комплекте.

MS PowerPoint Viewer 2003 Free Edition

Уникальное явление! Microsoft выпускает бесплатную версию одной из популярнейших программ. Разумеется, набор функций в ней ограничен, но все равно событие неординарное.

ГДЕ ДЕМКИ ДЛЯ PS2?

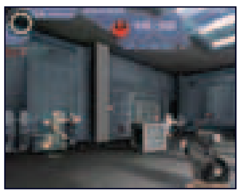
Почему вы не выкладываете демо-версии для консолей, например, для PlayStation 2?!

Этот вопрос возникал уже неоднократно. Отвечаем на него в очередной раз. Дело в том, что демо-версии для PlayStation 2 (и других приставок) могут выкладывать только официальные издания. Да и сами диски должны печататься на лицензированных заводах той же Sony (если мы говорим про PS2). Поэтому консольных демо-версий у нас не будет, равно как и у всех европейских неофициальных журналов, пишущих про приставочные игры. Мы стараемся возместить отсутствие демок другим контентом, например, эксклюзивными видеороликами.

Моды:

UT 2004: Troopers Dawn of Destiny

Большая модификация Unreal Tournament 2004 по мотивам Star Wars. Абсолютно новые карты, стилизованные под всем известные миры, великолепные модели персонажей (имперские штурмовики и, разумеется, джедаи) и соответствующее оружие. Все выполнено на высочайшем уровне.

GTA: Vice City – лучшие машины

Два десятка отборнейших хитовых моделей машин. Все лучшее, что только производит мировая автомобильная промышленность! Тысячами полигонов перед вами будут сверкать Bentley Turbo RT, Ford Mustang Sandroadster 1964 года, Chevrolet Caprice Interceptor'86, спортивная BMW Z4 и ВАЗ 21093. Причем тюнинг каждой из тачек весьма экстремален. Отличный подарок для настоящего мафиози!




ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
The Punisher
Sentinel: Descendants in Time
Saga of Ryzom
The Project

ПАТЧИ:
Battlefield Vietnam
Nexus
Pacific Fighters
Pro Evolution Soccer 4
Sacred
The Sims 2 CD
The Sims 2 DVD

SHAREWARE:
Brave Piglet
Double Digger
Hyperbaloid Deluxe
Snowy Space Trip
Trivia Machine
X-Ray Ball

СОФТ:
FTP Info
Photo Screensaver Maker
NVU
Lan Tools
Sounding Keyboard and Mouse
AutoSpell Complete Check
TMeter 5.5
O&O Software DiskRecovery
Save Flash
MS PowerPoint Viewer 2003
Free Edition
TaskInfo 2003
Apollo 37zh

МОДЫ:
Дополнения для:
UT 2004
Doom 3
The Sims 2
GTA: Vice City
Max Payne 2
NFS: Underground 2

Far Cry
Warcraft III

БОНУС:
Скины для Winamp'a
Материалы к рубрике
Widescreen

ГАЛЕРЕЯ:
Обои

WIDESCREEN:
Mr. and Mrs. Smith
The New World
Dark Water
Constantine

ВИДЕО:
Kessen 3
Flatout
Rocky Legends
Midnight Club 3: DUB Edition
Rainbow Six 4
Stronghold 2
Star Wars: Republic Commando
Time Splitters: Future Perfect
Tekken 5
Taxi 3: Extreme Rush
Wardevil
Видео к рубрике «Банзай»

Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:
Fight Club

ДРАЙВЕРЫ:
Nvidia ForceWare 66.96 64-bit,
Nvidia ForceWare 70.90
Win2000/XP, Nvidia ForceWare
67.03 Win2K/XP Official

Факт: С номера 18(171) наш DVD стал двуслойным

Видео:

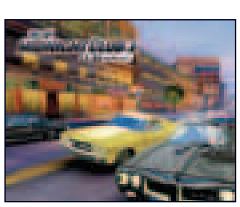
Tekken 5

В очередной раз мы предлагаем вам взглянуть на Tekken 5. Три геймплейных видеоролика с демонстрацией комбо-серий таких бойцов как Kazuya Mishima и Marshall Law.




Midnight Club 3: DUB Edition

Новое видео из ожидаемой многими гонки. Похоже, за игру взялись всерьез и нас ждет настоящий шедевр. Игра должна понравиться фанатам NFS:Undeground.

БАНЗАЙ ВИДЕО



Sambomaster

Видеоклип эпатажной японской группы Sambomaster на композицию Seishun Kyousoukyoku. Настоящий японский рок-н-ролл. А какой там вокалист и по совместительству соло-гитарист! Стоит посмотреть всем фанатам jrock'a и просто любителям музыки.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

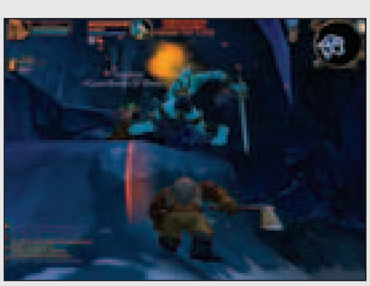


TEKKEN 5

Tekken 5 уже вышел в Японии на аркадных автоматах, а вскоре доберется и до PlayStation 2. Система боя обновлена с учетом претензий, высказывавшихся по отношению к Tekken 4. В игре будет представлено более 20 бойцов, среди которых как новички, так и знакомые всем персонажи. Обо всем этом подробнее мы расскажем вам в следующем номере «СИ».

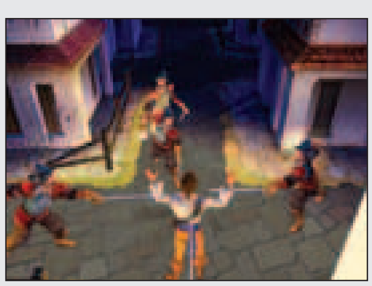
WORLD OF WARCRAFT

Деньги на приобретение очередной игры от Blizzard следует откладывать загодя. Просчитаться невозможно: знаменитая студия выпускает только суперхиты. Конечно, MMORPG – жанр для компании новый, но это не проблема для опытных профессионалов. Откроем небольшой секрет: WoW точно получит «Выбор редакции». А окончательную оценку проекта вы узнаете в следующем номере.



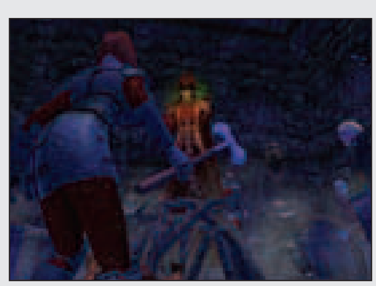
SID MEIER'S PIRATES!

Дедушка Сид Мейер тряхнул стариной, выпустив римейк игры, созданной почти 20 лет назад в 1987 году. Новые «Пираты», в отличие от старых, выплывают на просторы, контролируемые другими морскими волками. Tortuga, Port-Royale, отечественные «Корсары» – кокуренция высока. Смогут ли мейровские «Пираты» найти свое место под солнцем?!



WISH

В переводе с английского wish означает «желание». Это действительно одна из самых желанных онлайновых RPG – красивая и в чем-то новаторская. Разработчики считают, что их детище принадлежит к жанру Ultra MMORPG, то бишь поддерживает одновременно более 10000 пользователей на территории единого, «бесшовного» мира. Подробности в грядущем «ХИТе?!».



ПРЕЗЕНТАЦИЯ PSP

Наш специальный корреспондент посетил презентацию PSP для европейской прессы. В туманном Лондоне компания Sony продемонстрировала девять игровых проектов, которые весной поступят в продажу одновременно с самой портативной консолью. Подробный репортаж с эксклюзивными фотоматериалами ждет вас через две недели.



«СИ»



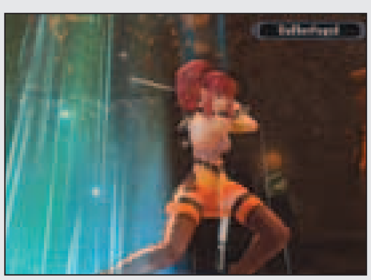
ARMIES OF EXIGO

Известный голливудский продюсер Эндрю Вайна, ответственный за такие фильмы, как «Рэмбо», «Эвита», «Терминатор 3» и многие другие, планирует пробиться на рынок интерактивных развлечений. Подконтрольная ему компания Black Hole Games недавно закончила трудиться над любопытным Warcraft-клоном, в котором жаркие стратегические бои разворачиваются не только на поверхности земли, но и в подземельях, и даже в воздухе. Рецензия на подходе!



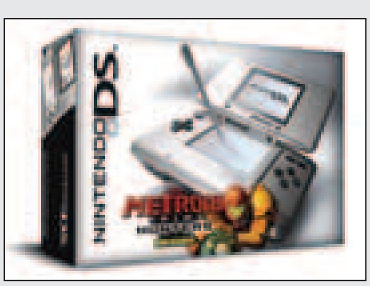
SHADOW HEARTS: COVENANT

Мистический триллер, в котором мрачное соседствует со смешным, детектив, разгадываемый и без интеллектуальных усилий, но от этого не менее увлекательный, пронзительная повесть о поисках себя и о любви, способной победить смерть, – все это было в первой Shadow Hearts, все это осталось в игре-преемнице. И хотя Shadow Hearts – детище не Square Enix и даже не Atlus, все же поклонникам японских RPG игра понравится. Подробности – в обзоре!



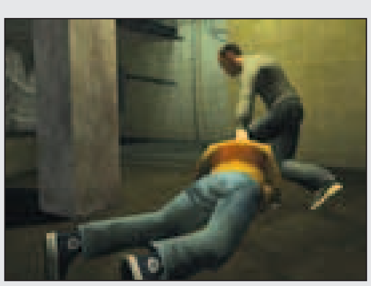
NINTENDO DS

Никто и не ожидал, что DS будут раскупать так хорошо, что запасы консолей мгновенно закончатся у всех ведущих поставщиков. Однако нам повезло – буквально в последние часы пришло подтверждение того, что DS (заказанный, разумеется, заранее) отправился со склада прямиком в Россию. Еще пара дней – и мы будем тискать виртуальный краcоток в Feel the Magic!



GETAWAY:ЧЕРНЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК

Мы ждали-ждали, и дождались. Родная речь из уст лондонских бандитов в переводе не нуждается, а как только они переходят на английский, появляются русские субтитры. Да-да, еще одна игра для PlayStation 2 локализована в России! Ее релиз в последние месяцы задерживался, однако сейчас она уже поступила в продажу – можете лично в этом убедиться, посетив ближайший магазин.



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№01 (178) январь 2005 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин	chikitos@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Илья Викторов	orange@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Олег Воронцов	www.granate.ru	Иллюстрация на обложке

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Ярослав Дмитриев	clane@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова	vika@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Андрей Наседкин	nasedkin@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Материал «50 вещей, которые геймер должен попробовать перед смертью» (стр. 26) синдицирован из журнала GamesTM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St. Peter Road, Bournemouth BH1 2JS, UK. Тел.: +44 1202 200 205.

EGO DEPO

www.depo.ru/ego

ATI™

www.ati.com

Итоги КОНКУРСА!

Дорогие друзья!

Журнал «Страна Игр» и компания DEPO Computers (http://www.depo.ru), производящая на российском рынке домашние компьютеры под маркой DEPO Ego, объявляют долгожданные итоги увлекательного Конкурса под названием **«Где подвох?!»**, Главным призом которого является персональный компьютер DEPO Ego с мощной видеокартой ATI. Тройка победителей была выбрана случайным образом из числа приславших правильные ответы.

Итак!

Главным призером Конкурса стал **Андрей Агапченко** из города Красноярск. Андрей получает Главный приз — *персональный компьютер DEPO Ego*.

Кроме того, еще два приза — комплект *«беспроводная клавиатура и мышь Microsoft»* — получают **Николай Котин** (Санкт-Петербург) и **Дмитрий Троицкий** (Тула).

Но и это еще не все! 20 первых правильно ответивших на вопросы участников Конкурса получают поощрительные призы — футболку и бейсболку от компании DEPO Computers*.

* Список победителей Конкурса и 20 первых правильно ответивших участников опубликован на сайте www.depo.ru/ego/gameland.



Победитель Конкурса
Андрей Агапченко
Красноярск



Персональный компьютер DEPO Ego

Работает как часы

Главный приз!

Персональный компьютер DEPO Ego:

— MiniTower

— Процессор Intel Pentium® 4 (3.0 GHz)

— Топовая видеокарта серии ATI Radeon X 800

— Беспроводная клавиатура и мышь Microsoft

— CD-RW/DVD Combo

Правильные ответы:

1. BIOS – это базовая система ввода-вывода, содержащая информацию о системе, об подключениях и управлении устройствами, такими, как клавиатура, жесткий диск и так далее – **ПРАВИЛЬНО**

2. Компьютер может работать без звуковой карты – **НЕПРАВИЛЬНО**

3. Наличия на компьютере DVD-Rom'a достаточно, чтобы запускать на ПК игры для PlayStation 2 – **НЕПРАВИЛЬНО**

4. В Doom 2 не поддерживается управление с помощью мышки – **ПРАВИЛЬНО**

5. Half-Life (первый) можно запускать без 3D-ускорителя – **ПРАВИЛЬНО**

6. В Far Cry не поддерживается разрешение экрана более чем 1024x768 пикселей – **НЕПРАВИЛЬНО**

7. Джойстик можно использовать только в авиасимуляторах – **НЕПРАВИЛЬНО**

ИЗДАТЕЛЬСТВО (game)land ПРЕДСТАВЛЯЕТ

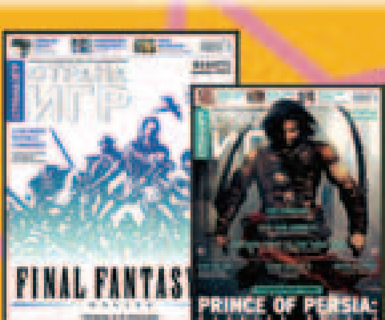
GAMELAND AWARD 2004

ЛУЧШИЕ РОССИЙСКИЕ ИГРЫ 2004

В конце февраля следующего года в Москве состоится Первая церемония вручения наград в области компьютерных игр Gameland Award 2004, организованная издательским домом (game)land, чтобы отметить заслуги разработчиков и издателей компьютерных игр России и стран СНГ. Выбирать лучшие игры среди творений игровой индустрии России и стран бывшего Советского Союза доверено самим геймерам!

Перед вами 11 номинаций и 66 номинантов, которых путем споров и голосования выбрали главные редактора и редактора популярных и авторитетных игровых журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и Computer Gaming World Russian Edition. Теперь все зависит от вас! Выберите в каждой номинации самую лучшую, на ваш взгляд, игру, отметьте ее галочкой, вырежьте купон и отправьте его нам по адресу: 103031, Москва, Дмитровский пер., д.4, стр. 2 с пометкой «Gameland Award». В конце февраля все голоса будут подсчитаны и на торжественной церемонии награды найдут своих героев.

Среди тех, кто примет участие в голосовании будут разыграны ноутбук и другие ценные призы, а также пригласительные билеты на церемонию вручения наград. Не забудьте указать на конверте полный обратный адрес.









НОМИНАЦИИ:

Лучшая игра для PC 2004 года

1
- ☐ Перл Харбор
- ☐ В тылу врага
- ☐ Александр
- ☐ Периметр
- ☐ Звездные волки
- ☐ Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ☐ Власть закона
- ☐ Т72: Балканы в огне.
- ☐ Чистильщик

Лучшая многопользовательская игра 2004 года

2
- ☐ В тылу врага
- ☐ Сфера: Материк власти
- ☐ Страусиные бега
- ☐ Kreed: Битва за Савитар
- ☐ Периметр
- ☐ Александр
- ☐ Перл Харбор
- ☐ Противостояние: Война в заливе

Лучшая RPG 2004 года

3
- ☐ Златогорье 2: Холодные небеса
- ☐ Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ☐ Звездные волки
- ☐ Сфера
- ☐ Князь 2: Продолжение легенды
- ☐ Механоиды

Лучшая стратегия 2004 года

4
- ☐ Сталинград
- ☐ Александр
- ☐ Противостояние: Война в заливе
- ☐ Блицкриг: Смертельная схватка 2
- ☐ Периметр
- ☐ Осада

Лучший квест 2004 года

5
- ☐ Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- ☐ Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях
- ☐ Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
- ☐ Полная труба
- ☐ Вий: История рассказанная заново
- ☐ Революционный квест
- ☐ Ядерный титбит: Flashback

Лучший экшн 2004 года

6
- ☐ Kreed: Битва за Савитар
- ☐ Тормозилки
- ☐ Чистильщик
- ☐ Страусиные бега
- ☐ Ударная сила
- ☐ Механоиды

Лучшая графика 2004 года

7
- ☐ Периметр
- ☐ Перл Харбор
- ☐ Полная труба
- ☐ Операция Silent Storm: Часовые
- ☐ В тылу врага
- ☐ Звездные волки
- ☐ Власть закона

Лучший саундтрек 2004 года

8
- ☐ Сталинград
- ☐ В тылу врага
- ☐ Саботаж
- ☐ Власть закона
- ☐ Периметр

Лучшая локализация на PC 2004 года

9
- ☐ Beyond Good & Evil
- ☐ Ground Control 2: Operation Exodus
- ☐ Syberia 2
- ☐ FarCry
- ☐ The Suffering
- ☐ Scrapland
- ☐ Conflict: Vietnam
- ☐ Doom 3

Лучшая локализация на PS 2 2004 года

10
- ☐ Killzone
- ☐ Кузя: Жукодром
- ☐ Getaway: Черный Понедельник
- ☐ Jak 3

Самая ожидаемая игра 2005 года
(впишите три российские игры, которые вы с нетерпением ждёте)

11
____

____

____

ЛУЧШИЕ ГЕЙМЕРЫ ВЫБИРАЮТ ЛУЧШИЕ ИГРЫ!



ТОЛЬКО НА N-GAGE
N-GAGE
OPERATION SHADOW
12+


AMERICAN McGEE PRESENTS
SCRAPLAND
СТРАНА ИГР
Akella
MSE
ENLIGHT


EMPIRE INTERACTIVE
FLATOUT
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
СТРАНА
ИГР
BUGBEAR
ENTERTAINMENT


СТРАНА
ИГР
SEGA PRESENTS
OutRun 2
MO 360 SP
SEGA


СТРАНА
ИГР
namco
SONY
COMPUTER
TEKKEN'S NINA WILLIAMS IN:
DEATH BY DEGREES™

СТРАНА ИГР II 01 | 178 II ЯНВАРЬ II 2005

Grand Theft Auto Advance II The Urbz: Sims in the City II Scrapland II Need for Speed Underground 2 II Zoo Tycoon 2 II Vampire: The Masquerade - Bloodlines II Lula 3D II F.E.A.R. II Death by Degrees